

GAME SOFTWARE

电子游戏软件

 **VOL.202**
2007年08期
定价9.80元

彻底攻略

超级机器人大大战
战神
喧嘩番长2~圣剑传说玛娜英雄
C联盟职业球会创造5

DVD超大量赠送

「圣剑传说4」原声音乐集 (下)
超经典音乐游戏PSP用ISO「纵横跳跃2」
「电击收藏」特别限定量版十枚

超值赠品: 电击收藏70分钟高清动画影像碟!
PSP超大作火热登场
「怪物猎人P 2nd」
PS2焦点新作
「奥丁晶石」全透视

大特辑
「高达无双」
PS3超大作全面展映! 高达迷体验大感动!
Wii超High体验第二回!

DVD

双重好礼
珍藏海报
高达无双

新闻专稿

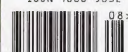
PS3与第三方
独占市场的萎缩
关注Wii破解
深度报道第二爆

特别策划

火炎之纹章的历史

波澜壮阔的史诗 真·风神制作

ISSN 1006-5032



9 771006 503000

TVGAME 综合情报志



上海大学

招生公告

游戏影视动画专修班

上海作为国际化的大都市，游戏和影视动画发展迅速，盛大、第九城市、上影数码、上海卡通等一大批上海企业已逐渐成为中国游戏影视动画产业的领军企业。

国家“211工程”重点大学——上海大学成人教育学院与国内著名专业机构上海CIA数码科技合作，引进国际游戏影视动画先进教育理念，将面向全国开办三维游戏影视动画专业研修班（CIA第十八期班），有关事宜公告如下：

● 招生计划：

专业：三维游戏动画专业研修班

学制：全日制一年，1080课时 招生人数：50

培养目标：培养传统美学素养，系统了解游戏制作理论与传统动画技巧，全面掌握游戏场景、游戏角色、游戏模型、游戏贴图、游戏动画、游戏特效、动画与音效合成等专业技能。

专业：三维影视动画专业研修班

学制：全日制一年，1080课时 招生人数：50

培养目标：培养传统美学素养，系统了解影视理论与传统动画技巧，全面掌握角色设计、建模、材质、灯光、贴图、场景、影视动画、影视特效、影视片头、后期制作等专业技能。

开学时间：2007年5月31日 报名截止日：2007年5月24日

● 招生对象：

高中以上学历，年满18周岁，对游戏影视动画有强烈的兴趣和爱好者。

● 教学地点：

上海市中山北一路1200号（甘河路8号）上海大学文学院成教部。

● 证书：

完成学业通过考核者将颁发上海大学结业证书和CIA专业认证证书以及上海多媒体紧缺人才岗位资格证书，同时可组织参加MAYA和3ds max国际认证考试。



● 主要师资：

由上海大学与CIA数码联合组成强大的师资队伍，具备丰富教学经验及专业制作经验。孟老师精通MAYA，曾为盛大《传奇》游戏特效主创，在影视制作领域有很深的造诣；张老师曾制作过包括《宝莲灯》、《西游记》、《少林小子》、《我为歌狂》等著名动画片；王老师在游戏动画和建筑设计方面是国内权威专家，曾担任多家公司艺术总监。学院还将聘请国际国内知名专家客座指导。

● 就业：

毕业后成绩合格者择优推荐到EA（美资）、育碧（法资）、SEGA（日资）、盛大、第九城市、昱泉、大宇、上影数码、上海卡通、水晶石等国内外知名游戏、影视、建筑制作公司就业。



荣获2006年中国计算机用户协会最佳培训质量奖，最佳游戏师奖；上海市数字媒体紧缺人才培训工程指定合作单位



咨询热线：021-65607893 报名地址：上海市中山北一路1200号（甘河路8号）3号楼702室

E-mail: zhaosheng@cia-china.com 详情请登录: www.cia-china.com

《口袋迷》第七辑 现全面接受邮购 新学期大礼赠!



赠精彩影像
最新动画收录

最新剧场动画大合集，钻石珍珠官方原声音乐大合集，绝对不能错过的丰富！



3月10日 全国火热上市

超值定价
18元

邮购请注明“口袋迷7” 邮购地址：北京东区安外邮编75号
信箱 发行部（收） 邮编：100011
联系电话：010-64472177 / 64472180 邮资免取



神奇
火稚鸡

可爱
皮丘

赠实用大礼随机二选一
超可爱口袋珍藏钱包

超可爱超实用的口袋钱包珍藏钱包，《口袋迷7》推出了，国内限定版的图案设计，即使在日本也是买不到的哟！本期共两款可供广大口袋迷们选择，快快收藏齐两款向你的好友炫耀一下吧！



奖口袋御宝
多功能电子表

日本原装进口，多功能电子表，不仅可以看时间、日期，里面还收录多款游戏功能，让口袋妖怪随时守在你的身旁吧！本期还推出小盒，绝对珍藏，快寄出订单卡参加抽奖吧！

豪气的400页

超
豪华

厚
收藏

大
享受

口袋迷 精华本

赠

口袋迷光影
大精华

1至5辑收录



精华本



口袋迷 Pokémon Fan

100页超精彩全新内容

珍珠钻石地下探宝 / 珍珠钻石选美大赛研究 / 在线宠物系统珍珠钻石篇 / 珍珠钻石配招入门 / 珍珠钻石战斗塔研究 / 珍珠钻石特性特殊效果研究 / 珍珠钻石技能研究 / 攻击技能篇 / 珍珠钻石BUG大全 / 口袋妖怪动画宝典 / 口袋妖怪珍藏小说 / 宝石联盟中日文全集对照表 / 口袋妖怪动画游戏单曲CD大全集……等等独家精彩内容奉献!

300页经典文章再修订

《口袋迷》第1辑~第5辑
口袋研究：绿宝石秘密基地、竞技场全攻略、绿宝石技能效果分析、生蛋遗传指南、沙与水的斗争、历代游戏联机攻略、绿宝石战斗边疆全方位接触、三神柱剧情研究、口袋问答大集合等
口袋研究：金平台攻略大全、绿宝石究极攻略等
口袋动漫：口袋剧场版全攻略、口袋动画全解等

1~5辑

精华本

全面接受邮购

上市热卖中 限量发行

超值定价 **24.80** 元

邮购请注明“口袋迷精华本” 邮购地址：北京东区
安外邮局75号信箱 发行部 邮编：100011
联系电话：010-64472177 / 64472180 邮资免收



Vol.202
2007 / 08

半月刊 每月一日/十五日出版
创刊时间1994年 定价9.8元

封面主题「高达无双」

健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防受骗上当
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活

CONTENTS

目录 热点话题与独家分析

Wii破解深度报道	004
独占市场萎缩	012
梦对谈：VF5对铁拳5	014

新作 无双特报 & 无双报道

特报 蜘蛛侠3	018
特报 大众高尔夫5	020
洛克人ZX 降临	022
信赖铃音 肖邦之梦	024

专题 特别策划 & 业界分析

火炎之纹章的历史	032
----------	-----

研究 破解人行迹 & 游戏研究所 & 幽默小说

战神2	068
喧哗番长2	076
圣剑传说 玛娜英雄	082
超级机器人大战W	088
J联盟 球会创造	096

游戏 全新栏目更多精彩

猎狐犬基地	044
绘卷	057
Darkbaby专栏	107

本刊声明：

● 本刊刊登图文未经许可不得随意转载，严禁抄袭。如发现，编辑部知法必究相关人员责任。● 凡向本刊投稿，不取一稿多投，所使用的图片或文字须由投稿者负责。对于侵犯他人版权或未经授权的文字的投稿，本刊概不承认并保留追究权利。● 本刊拥有对投稿文章的所有权，如投稿者不取稿，该投稿者在未稿时注明，作者自留版权，否则一律不退。● 本刊编辑部恕不接受关于游戏及内幕，提供或制造虚假信息的行为。对以上所提有侵权的读者或提供虚假信息者，编辑部，敬请谅解。● 凡发现本刊质量问题，请向本刊编辑部进行反馈，电话如下。

目录 固定栏目 & 特色专栏

游戏新闻	005
中国电玩榜	016
游戏铁板肉	026
电玩铁板肉	031
电玩电玩	042
解构恶评	046
周天乐的章	048
大嘴雷	054
开发者之路	055
战国英杰传	056
龙舞传说	058
仙剑奇侠传	060
GAMEBAR	062
电玩小报	104
张猛专栏	106
新作游戏发售表	110

招聘启事

■ 编辑招聘要求：1、精通日文（一級者優先）；2、了解游戏历史及文化；3、有创意，能策划专题；4、文笔流畅，思想活跃；5、能加班熬夜；6、能抗压能力强。■ 编辑招聘要求：1、熟悉Photoshop与Freehand；2、有至少一年的杂志排版经验，了解书刊制作规则，能够适应非常复杂的版面设计与制作；3、热爱美术设计，接受过系统的艺术教育；4、了解电视游戏者优先；5、能加班熬夜。■ 编辑招聘要求：1、熟悉各种视频制作软件；2、精通3D动画制作；3、有视频制作经验者优先；4、熟悉电子游戏。■ 编辑个人素质：写详细，开设自己的专栏，及相关资料实力的作品；类型题材不限，如有杂志经验，请附所作过的杂志样稿；发至：地址：北京东安外郎75号德恒 电玩编辑部 邮编：100011 咨询电话：010-64472187 电子邮箱及作品请发至：yp@vgame.cn

卷首新闻

破解方式几近完美 解读Wii全区直读

最速攻坚战

零距离观察改机

Wii的直读芯片上市已经有大约一个月时间了，经过了数次革新之后，其功能已从仅能模拟NGC游戏到能够读取分区的Wii备份光盘，而现在支持全区的直读也开始疯狂降价，并摆上柜台……我们不得不感叹，Wii的防盗堡垒实在是太脆弱了。 □文/小沛

在我们谈论盗版和破解的话题时，似乎觉得那些硬件厂商们永远处于“弱势群体”。因为他们一家面对的是无数想设法破解这些主机的黑客组织以及盗版商，而且对于他们拥有极高的技术水平，并且因为有着巨大利益的驱使，他们的破解劲头好像比研发防盗技术的人更强。

360发售半年就彻底被破，PSP不管怎么更新系统软件都不能甩掉黑客的破解进度，NDS的烧录卡也在不断提高自身的兼容性……看起来，防盗版真的跟空谈没什么两样。因为任何的防护措施都有漏洞，天底下没有完全坚不可摧的盾牌，现在所谓的防盗版手段多是比原来高明一点，然而黑客们破解的手段也是在大踏步地前进。破解是早晚的事，而且Wii的媒体还是DVD，那么盗版就更容易被制作了。

现在看来，原来的猜想果然是正

确的。Wii绝对是三大次世代主机中最容易被破解的，而且破解的速度也比以往所有主机都要快。仅仅在发售的两个月之内便已经有破解芯片诞生，而现在干脆被“完美”了。其实这么快的速度不正是因为Wii所采用的技术较低，还因为这款主机在市场上的反应不错。就好比NGC，其实破解的难度并不是很大，就是因为



销量不好，盗版商们没有什么利益可图，所以才一拖再拖。现在Wii在全球都卖得很火，于是我们今天也就有了这样的话题。

破解第一步： 反陪NGC兼容

Wii对于NGC的兼容是采取了硬件支持的方式，所以原来破解NGC的方法在Wii上面也同样适用。于是一款名为Viper的Wii Mod芯片在去年12月便问世了，与之配合的mod破解BIOS名为Cobra，允许用户直接启动插入Wii光驱的刻有备份游戏或自制游戏的5寸DVD-R光盘。

Viper载有一些内存芯片，允许用户写入一些小程序（.DOL）。通过拆除Wii的外壳或安装一个自制的替代用户，用户将可以启动标准的5寸DVD-R，但由于光头定位问题，光驱只能读取前1.4GB的数据。之前在Wii上运行用户代码的唯一方法是利用LAN适配器并配合《梦幻之星Online》游戏中的一个安全漏洞。更新版本（V1.0+）的Cobra则不再需要更改正版光盘。

Cobra软件在原版光盘通过验证之后，重置光驱并解锁一种debug模式，在这种模式下代码可以被发送到驱动器并执行。这些代码可以让光驱停止工作几秒钟，而用户便可以利用这段时间换入一张非正版光盘，然后顺势读取。除了Viper，当时出现的同类产品还有DuoWii和XenoWii，它们没有Viper的功能，但允许启动SFC和刻录游戏等自制程序。总之从一开始，黑客们都没有先向Wii的游戏下手，而是采取迂回策略，逐一攻陷了Wii的兼容部分。

破解第二步： 复制光盘镜像

破解了Wii的兼容游戏功能之后，黑客们终于把攻陷Wii的游戏提上议事日程。最早公布消息的是Wii Newz论坛，不过他们所发布的信息并不是破解芯片的进展，而是复制游戏光盘终于成功了。不过方法很复杂，需要利用特定型号的LG DVD-ROM配合DVDInfo才能成功制造游戏镜像。

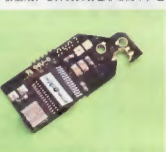
这款LG DVD-ROM光驱和Wii的光驱在硬件结构上十分相似，因此可以在DVDInfo帮助下通过纠错指令强

行读取特殊的Wii游戏光盘。不过，整个读取过程漫长而艰苦，甚至超过了DVD-ROM的50小时暴力测试。

不过，尽管Wii的游戏光盘镜像已经可以通过这种耗时的方式获得，如何让刻录好的光盘成功在Wii中执行还需要在Wii的硬件上做文章。也就是说，Wii Newz论坛把游戏镜像的制作方法找到了，那么下面就等着其他高手将任天堂的安全防线打破了。

破解第三步： 改机芯片出牌

Wii的破解对于现在的黑客来说真的不算什么难题，因为其在硬件架构以及安全防护机制上与上一代主机没有太大的差别，因此像360那种刻录光盘的做法肯定是不适用了，最终的办法还是用改机芯片。最早推出的芯片有两款，分别是Wiiinja和CycloWiz。Wiiinja是最早推出的改机芯片，这款芯片可以运行同区的Wii和NGC的备份游戏，芯片的安装也非常简单，售



价为35欧元，折合人民币350元左右。但这款芯片有一个最大的致命伤，那就是不能升级，这对兼容之后推出的新游戏可能会造成影响。

另外一款芯片CycloWiz是紧随Wiiinja之后发布的。CycloWiz具有无线快捷安装、运行Wii和NGC的备份软件、运行GC的自制程序、通过光盘运行其它区域的GC游戏、GC游戏的音频修正、DVD+RW-R光盘支持、屏蔽改机芯片等功能。与Wiiinja相比，CycloWiz最大的优点就在于可以升级，所以尽管最初阶段的CycloWiz和Wiiinja一样只能支持已出的几款游戏，但CycloWiz可以通过升级来兼容之后推出的游戏和自制程序。芯片升

Wii拆机全过程图解

破解芯片既然已经完美了，那么下一步就是实际的拆机安装。别看Wii的体积很小，但构造却非常巧妙，拆起来比PS2之类的可要复杂多了。不过由于其内部主板的设计十分简单，因此只要攻破了外壳的简单防线，下面的芯片安装也就简单多了。以下我们就为您展示Wii拆机的粗略过程，不过提醒玩家不要自己拆机，否则容易出现意外。



Wii的构造非常精巧，如果是第一次拆机的话，光找那些螺丝就会花费很长时间。特别是NGC手柄接口处隐藏的四个螺丝，不仔细找的还是很难发现的。



这是Wii的最后部，从小型的风扇可以看出，Wii的发热量并不低。而且Wii的内部还有很多安全空余的空间，难道将来还会出现更为小巧的版本？



Wii的光驱和主板之间有一条排线相连，由于使用的是普通DVD光盘，因此体积很小。将光驱与主板分离之后，直读芯片就可以进行安装了。

级的方法非常简单：只需去下载升级软件包，刻录成DVD光盘并在Wii上运行即可。

不过这两款芯片都有一个比较明显的缺陷，那就是仍然无法支持跨区域游戏。Wii是有区域版本限制的，



而以上这两款芯片仍然不能解决这一问题，之前SYNDICATE小组专门开发过一个可以通读各区域游戏的补丁，不过由于其尚不完善，有不少玩家因此“机毁人亡”，所以安全性上仍然有待提高。

破解第四步：完美破解诞生

既然单一分区的直读芯片已经诞生了，那么支持全区游戏的直读芯片自然也近在眼前。就在春节的这段时间，国外破解小组将首款支持全区游戏的直读芯片Wing研发成功了，并且该破解组在第一时间便公布了

直读的详细参数：

1. 该芯片具备启动菜单；
2. 支持插件；
3. 支持从DVD、SD卡和Wii内置存储空间上直接启动自制程序；
4. 可以拷贝游戏和自制程序到Wii的内置存储空间；
5. 可以直接启动正版的Wii和NGC游戏；
6. 可以直接启动备份的Wii和NGC游戏；
7. 支持目前所有版本游戏；
8. 支持D2B芯片（建议加上D2B芯片的新闻链接）；
9. 支持通过DVD、SD卡、浏览器和USB接口升级；
10. 支持启动不同版本的Wii和NGC游戏；
11. 支持多碟Wii和NGC游戏；
12. 支持读取DVD-R/DVD+R/DVD+RW格式光盘；
13. 内置NGC游戏音轨修复；
14. 支持4GB容量的NGC和Wii自制程序；
15. 静默模式（不容易被任天堂检测出来）；
16. 拥有1MB的配置文件存储空间；
17. 具备恢复原始设置的重置模式；
18. 安装简便，只需要连接六根导线。

第一款全区直读出现之后，各种同类产品便雨后春笋。借用一位业内人士的话：“最频繁的时候，恨不得一星期就能发布3款！”而且这些芯片的功能也越来越完善，任天堂的新一代主机仅仅在推出两个月的时间就被彻底攻陷了。

一款全区直读的体积非常小，但功能则比原来推出的产品要强得多。

外观精致小巧 内涵博大精深



一把外壳拆掉之后，就可以看到保护主板和光驱的防护板。这么小巧的主机就是靠着这个部件来保护主机核心内部的安全。

超高集成度构造 至和设计的杰作

一拆掉防护板后，主机的光驱就摆在你的面前了。



一光驱和主板之间的部分就是安装直读的地方，并不隆起。

一芯片的安装大概只需要几分钟的时间，用导线将其与主板的特定焊点相连即可。



安装简单化 破解方式直击核心

Wii在目前国内市场的行情

Wii的售价在三大世代主机中是最便宜的，然而现在看来，如果加入了直读芯片的考虑，那么其售价比Xbox360还高大约100多块钱。Wii自从发售至今，其价格也算是几经起落。一开始由于货源较为充足，价格并没有被炒得太高，基本维持在2500元左右。而圣诞节期间，市场需求量一下子急剧增高，于是Wii在国内的价格也一度突破了3000元。据我们所知，最高的售价曾达到了3800元！而那时候一款60GB版的PS3也才4500元左右。

圣诞节一过，Wii在国内的售价并没有很快降温。因为中国的传统节日春节也近在眼前了，许多游戏店都开始提价存货，价格大都在2700元上下。等到春节之后，无数的破解芯

片逐一登场，Wii在短期的降价之后再次出现小幅回涨。而且最开始的直读芯片价格很高，一般在500元左右，于是加装了直读的Wii便将售价再次提升到接近3000元的高度。

到本文结束，Wii在北京的售价已经基本稳定了。原因就是Wii的货源充足，而且随着直读芯片的种类增多，芯片的价格也开始回落。现在一台安装好直读的Wii大约售价为2500元左右。



一Wii破解版现在也在市面

直读芯片在未来的走势

Wii的全区直读芯片现在有很多种，其安装的难易程度也都不大一样。最复杂的大概要用六根左右的导线与主板相连，而比较简单的只需要三根。直读芯片大部分都是国外生产研发的，也有少部分来自我国的台湾省。不过目前国内的市面上很少见到国外“原装”的芯片，大多数是国内厂家的仿制品。这些仿制芯片在功能方面与国外产品完全相同，只不过在售价上略有区别，

其差价从50元到150元不等。依照目前Wii的售价为2500元左右的话，那么店家安装的直读有九成可能是国内的仿制品。不过以上所说的也不是不变的定论，因为现在还有不断的新型直读发售，所以不排除未来芯片成本进一步降低，或者由于任天堂利用游戏软件来提升防盗版措施所造成的芯片价格起伏。这里提醒大家，盗版市场没有保障，玩家要注意自我保护。



通过仔细观察，我们不难发现其实Wii的内部构造真的是不怎么复杂。其高度的集成化也是因为所采用的技术较低的缘故，因此安装芯片很简单。



Wii的内部共有3层，这是最底层的电路板。这一层的构造就更简单了，只有一个较大的散热片和少数几个元件，改机时是不需要动这一层的。



这是Wii最为关键的核心部位，右边较大的是Wii的中央处理器，左边的是图像处理器。这两个东西的体积很小，但实际的性能却也不容小觑。



大知八块之后的Wii。尽管任天堂的新主机没有采用最新技术，然而拆机之后却为其精妙小巧和高集成度的设计所折服，不愧是老当益壮。

游戏新闻眼

Focus on Game News

百家争鸣鼎沸GDC 2007 游戏开发大奖最终揭晓

本报讯 2007年游戏开发者会议(GDC 2007)于3月6日至9日在美国旧金山的Moscone会议中心召开。本次GDC有超过12500名的业内人士和1000名以上的媒体记者到场,全球游戏产业的代表包括来自SCE、微软、任天堂、Epic Games等在业界有重要影响力的企业的高层人士都出席了会议。

共同讨论游戏产业的发展方向和未来。另外此次还公布了游戏开发者选择奖名单,其中最佳作品毫无悬念地被Epic Games公司的360动作游戏《战争机器》捧走。任天堂的著名制作人宫本茂也获得了终身成就奖。本届GDC会议的主题是“掌握”,且让我们来看看他们是如何掌握今后的游戏业吧。

特报 索尼尝试改变游戏销售策略 今年将会推出系列章节作品

SCEA的开发部高级主管John High在GDC 2007中表示,索尼将把新的游戏销售方式“章节游戏(episodic games)”应用到PS3游戏软件中。索尼目前正在开发多款对应PS3平台的章节式系列游戏作品,其中的大部分都将在今年年内公布。

“在今年第二季度中旬左右,我们将公布一系列PS3平台的新作,而且这些游戏都将是章节形式构成的。”High对记者说:“这些游戏中有一部分是完全原创的新作,另外一部分则是继承原有的游戏品牌开发而成的续作。”

所谓“章节游戏”,是指将一部作品分成若干部分进行销售。其特点是最初只开发游戏的一部分并先行销售,随后再开发其它部分,一部分一部分地推出。“章节游戏”制作和销售有其独特优势,那就是制作人可以根据玩家的反馈对游戏进行即时的调整,另外也会相对减少玩家对游戏开发的等待,回收成本速度也快。有了这种游戏销售形式,以后的游戏就好像是电视剧或者连载小说那样更值得玩家期待。

讲演 游戏大师宫本茂主题演讲 普及作品从身边孩子开始

宫本茂受邀在本次GDC大会上作主题演讲,演讲中首先便提到了《超级马里奥银河》和《超级纸片马里奥》这两款重磅作品将在今年登陆Wii平台,他还现场展示了两段新的预告片,称今年4月19日《超级纸片马里奥》就会发售,而《超级马里奥银河》将晚些时候和玩家见面。

与索尼在GDC大会上频繁的信息轰炸相比,宫本茂的发言则显得更为从容。宫本茂以个人观点谈了游戏设计的理念,并以自己的妻子为例,告诉她孩子愿意玩游戏了,还将任天堂的成功归于“与妻子零距离”。此外,他还提到了上一代NGC主机,将其评价为“已成功了一半”,距离目标已经不远。



太遥远,而剩下路则会由Wii来完成。不过他对Wii的手柄设计还不是很满意,认为对于非任天堂人群来说还是过于复杂。

任天堂在GDC大会上很少谈到公司当前的状况,据说这是由于公司即将面临一场大的并购,同时因为证券法规规定,迫使任天堂不能透露任何对将来股票走势有影响的话。

双周注目图片



Epic Games创始人凯文·普林斯在接受采访时说:“我们有多幸运。”



自从从E3展会撤出之后,像E3、GDC之类的展会和会议就成了游戏厂商们关注的焦点,并且此类活动也逐步受到更多玩家以及业内人士的关注。

软件 PS3扛鼎射击大作公布详情 最新图像工具打造超高画质

SCE国际工作室总裁Phil Harrison在GDC上为媒体首次公开了《杀戮地带2》的DEMO视频。这款游戏在PS3公布之初便展示了游戏的影像,并给所有人留下了深刻的印象,影片展出则预示其距离真正的发售时间不远了。

Harrison在展示之前说:“请大家注意,我们这次展示的只是技术的一个范例,请不要认为你们看到的就是游戏画面。”他谈到的一个名为“PS Edge”的高级图像工具,它可以用来帮助PS3游戏开发小组更容易地开发PS3游戏。这个工具将充分发挥RSX

的性能。在Harrison简短的陈述之后,大屏幕上开始播放这段高清视频,视频的内容是ISA与Helghast的士兵为了各自的信仰而战斗。在场的观众实在想不出用什么词汇来形容游戏的情形,可惜现场无法摄影,所以没有亲临现场的人只能等待下一次的公布了。

不过在最后,Harrison确认了一条令人兴奋的消息,那就是PS3版《杀戮地带2》将会在6月与大家见面。到底是发售,还是再次公布消息呢?我们拭目以待!

网络 索尼为PS3打造网络社区 更多功能挑战任天堂Wii

SCE在此次GDC上正式发表了PS3网络社群服务平台“Home”,让玩家可以根据自己的3D虚拟形象,并在网络虚拟世界中进行交流、游戏、购物、影音观赏等娱乐,预定今年秋季推出。

该服务将整合到PS3系统操作界面下,成为PS3的标准功能之一。在“Home”平台下,玩家可以拥有丰富的元素来打造自己的3D虚拟形象。每个人都会拥有自己的家,玩家可以打造自己的居家生活环境,改变家中的壁纸、家具等配置。也可邀请其他好友到家中举办虚拟派对,分享家中的电视或相机来分享主机中所存储的照片与相片。包括服装、配件以及家具等物件,都可以通过PS Store来下载扩充。

“Home”平台还提供了各种不同主题的区域,如“Home游戏空间”、“Home剧院”、“运动大厅”以及展示玩家在游戏中的成就成就的“荣誉殿堂”等玩家社群主题区域。各种“Home”虚拟空间的导览、功能与设定选项,都可以通过PSP来进行操作。PS3的“Home”平台定于春季进行封闭测试,秋季正式推出,并采取免费方式提供服务。



言论 任天堂抨击PS3 Home平台 称索尼继续Me too抄袭作风

就在索尼公布了针对PS3用户的新网络服务“Home”业务之后，任天堂官方发言人很快对记者表示，“Home”是索尼模仿作风的又一次体现。

当被问到任天堂如何看待索尼在此次GDC 2007上公布的“Home”服务时，任天堂的官方发言人毫不避讳地对记者说：“这是索尼一直以来‘Me too’（‘Me too’）作风的又一经典范例。这几年索尼对任天堂所宣扬的理念一直嗤之以鼻，现在却一样不落地全部模仿，不过任天堂对此并不在意。”

与采用简单的线条和动画风格元素勾勒出来的Miiform相似，索尼的“Home”业务所提供的3D人物形象明显要细致得多，造型也更加逼真，因此有不少人比较看好这一业务的发展前景。

认为比起简陋的Miiform，强大的主机支持的PS3所营造的虚拟网络生活将更加吸引人。不过任天堂方面对此似乎并不以为然，任天堂官方发言人对记者表示，任天堂对目前Miiform取得的战绩十分满意，Miiform正在以特有的方式演变成一种文化现象。任天堂官方发言人对记者说：“Miiform的理念所吸引的并不只是传统意义上的普通玩家，而通过Wii的世界，这些非核心玩家群体的数量正在不断壮大。”



网络 家用机网络带动电脑游戏 微软启动Windows Live计划

早前，微软提出过Games for Windows的计划，不过后来因故放弃了。其本意是希望把Xbox360上成功的Xbox Live网络游戏平台移植到PC上，用来振兴PC游戏业。本次CDC大会上，微软仍然没有透露Windows Live游戏平台的具体信息，不过从展出的内容可以看出一些端倪。

在游戏《Shadowrun》的预告片中，说明这样写道：“跨平台游戏需要Xbox Live黄金会员以及360硬盘或Windows Live黄金会员”。很明显，微软的跨平台计划当中，Windows PC中需要和Xbox360一样付费购买“黄金会员”帐户才可以加入。

微软没有对此事发表评论，但来自国外网站的消息是，Windows Live的价格将与Xbox Live保持一致，即黄金会员一年期49.99美元，3个月19.99美元，1个月7.99美元。白银会员则保持免费，但功能会有限制。

据称，目前已经拥有Xbox Live黄金会员身份的玩家可以直接在PC上继续使用原有帐户，原有各种记录和设置都不会改变。Windows游戏也将和Xbox360平台一样引入战利品机制，《Halo 2》预计将是首款引入此机制的Windows游戏。目前微软面临的问题是，PC游戏玩家恐怕不会轻易为他们之前免费享受的功能掏钱。

讲演 稻船敬二谈次世代游戏开发 NDS为年轻制作人提供机会

CAPCOM公司著名制作人稻船敬二于GDC上以《次世代的游戏开发》为题发表演讲，演讲中通过开发360游戏《勇闯尸城》和《失落的星球》的经验，阐述了次世代游戏开发的想法。

稻船敬二表示他个人认为新游戏作品应该在主机发售时开始进行开发。消费者是为了所期待的新游戏而购买主机，因此从一开始就有新主机推出就一定要开发新游戏的信念，PS的《生化危机》、PS2的《鬼武者》、360的《勇闯尸城》和《失落的星球》的成功也证明了这一点。

他说，在同时为360主机开发《勇闯尸城》和《失落的星球》时，不仅由于采用新技术而感到不安，甚至这两款游戏的高度也不赞同同时开发两款原创新作的做法。稻船敬二用了近一年的时间向高层阐述了新主机发售时推出新作的价值以及这两款作品不仅是面向日本市场还面向国际市场等主张，最终通过不懈的努力，CAPCOM高层才同意了开发计划。

在谈到次世代游戏开发所遇到的



困难时，稻船敬二表示迟迟没有拿到开发工具以及存在BUG迫使开发人员们吃尽了苦头。还有就是游戏开发所需的引擎是CAPCOM公司自行研发的，也耗费了不少精力。这个引擎不仅是针对360游戏制作而开发，它同时还适用于PS3游戏和PC游戏的开发，正在开发中的《恶魔猎人4》和《失落的星球》PC版也正使用该引擎。

最后，稻船敬二提及在全球掀起游戏热潮的NDS。他表示NDS如此热卖是他没有想到的，因为先进技术获胜的规律被NDS打破了。而且NDS的出现给予了年轻游戏制作人更多的机会，因为年轻的制作人无法担当动辄数十亿日元开发费用的大作开发重任，在这点上应该感谢任天堂。

软件 坂口博信公开LO发售消息 画面精良程度赶超超级机器

3月7日，知名游戏制作人坂口博信在出席GDC期间接受了记者的采访。他在采访中，分别透露了两款360游戏《失落的奥德赛》和《龙龙》的美版



最新情报。在此次GDC会议上，坂口博信带来了一段《失落的奥德赛》的实际游戏试玩，但其与去年东京游戏展上展出的影像大同小异。不过他在会议上强调，尽管同样是使用虚幻3引擎所开发，但他希望《失落的奥德赛》的最终游戏画面能够赶超《战争机器》。此外，坂口博信还确认，《失落的奥德赛》将率先发售美版，时间预定为今年的圣诞期间。

颁奖 游戏开发者选择奖名单公布 宫本茂荣获年度终身成就奖

在GDC 2007举办的第三天，会议主办方公布了年度游戏开发者选择奖的最终评选结果。在此次颁奖典礼上，《战争机器》、《赛尔达传说 黎明公主》、《大神》和《Wii Sports》等在2006年表现上佳的作品都取得了不错的成绩。

本次评选最引人注目是年度终身成就奖，而该奖项也毫无悬念地颁给了任天堂传奇游戏制作人宫本茂。他对游戏产业的贡献以及所取得的个人成就获得了评委的一致认可。宫本茂在上台领奖时与会者表示，希望能够继续开发更多令人喜闻乐见的游戏作品来回报玩家们的支持。他说：“每次像这样站在讲台上

上时，都会让我感到自己的年龄确实在增大，也让我想到了退休。尽管如此，我还是希望能够继续从事游戏开发事业。我希望美国以及这个国家所崇尚的挑战极限、不断前进的精神一直难以忘怀，我也希望能够继续坚持下去。



游戏开发者选择获奖名单	
年度最佳游戏 战争机器 (Epic Games / Microsoft Game Studios) 大神 (Clover Studio / Capcom Entertainment) 上古卷轴IV:湮灭 (Bethesda Game Studios / 2K Games/Bethesda Softworks) 塞尔达传说 黎明公主 (Nintendo EAD / Nintendo) Wii Sports (Nintendo) 年度最佳网络游戏 吉他英雄:和谐音乐系统 / RedOctane 战火兄弟连2 (Relic Entertainment / THQ) 枪战危机 (Introversion Software) 古墓丽影 传奇 (Crystal Dynamics / Eidos Interactive) 克拉克 (Sony Computer Entertainment) 年度最佳角色设计 大神(Clover Studio) / Capcom Entertainment 最终幻想XII (Square Enix) 洛克人 (Sony Computer Entertainment) 雷曼 疯狂兔子 (Ubisoft Montpellier Studio / Ubisoft Entertainment) 宝贝万岁 (Rare / Microsoft Game Studios) 年度最佳游戏设计 Wii Sports (Nintendo) 克拉克(Clover Studio) / Capcom Entertainment 大神(Clover Studio) / Capcom Entertainment	上古卷轴IV:湮灭 (Bethesda Game Studios / 2K Games/Bethesda Softworks) 宝贝万岁 (Rare / Microsoft Game Studios) 年度最佳技术成就 战争机器 (Epic Games / Microsoft Game Studios) 战火兄弟连2 (Relic Entertainment / THQ) 勇闯尸城(Capcom Entertainment) Rockstar:侠盗猎车手San Diego (Rockstar Games) Wii Sports(Nintendo) 年度最佳视觉艺术效果奖 战争机器 (Epic Games / Microsoft Game Studios) 最终幻想XII(Square Enix) 大神(Clover Studio) / Capcom Entertainment 上古卷轴IV:湮灭 (Bethesda Game Studios / 2K Games/Bethesda Softworks) 宝贝万岁 (Rare / Microsoft Game Studios) 年度最佳剧本创作 塞尔达传说 黎明公主(Nintendo EAD / Nintendo) 岩窟人Rockstar Vancouver / Rockstar Games) 宝贝万岁 (Rare / Microsoft Game Studios) 阿比多斯之塔 (Funcom / Aspyr Media) 波斯王子:时光之沙 (Telltale Games / GameTap) 上古卷轴IV:湮灭 (Bethesda Game Studios / 2K Games/Bethesda Softworks)

3月5日

●前不久,任天堂和微软等游戏公司都公布了各自在第三季度的经营业绩。(详细报道请见右例)

●《信长之野望Online》即将在国内公测,盛宣鸣公司与《电子游戏软件》合作举办有奖问答活动。(详细报道请见右例)

●SEGA宣布,PS3街机格斗摇杆“Virtua Stick Controller High Grade”的相关问题现已解决,即日起重新上市销售。修正版产品在摇杆底部的金属板上印“M”或“S”的字样。

●在GDC 2007第一天的基训演讲中,Square Enix公司首席运营官玄部一发表了以“严肃游戏:开发为主题”的演讲。他在讲话中强调,那些传授知识技巧、提供专业培训和模拟为主要内容的严肃游戏,将成为日后游戏产业拓展业务领域的重要手段,同时也能够使这一产业为更多的普通玩家所接受。



3月7日

●PS2版《罪恶工具XX+CORE》预定于5月31日发售,定价5040日元。该作原本只推出了街机版,但因备受好评,此次决定移植到PS2上,并加入更多的原创模式。

●微软于GDC 2007中发表,将推出供Xbox360使用的512MB大容量记忆卡,并将Xbox Live游乐场游戏的容量限制由原本的50MB放宽为150MB。(详细报道请见右例)

●微软在游戏工作室宣布预定5月推出的Xbox360仿真竞速游戏《极限竞速2》。在本次GDC 2007中,展示了相片模式以及4屏幕的豪华玩法。(详细报道请见右例)



3月9日

●SEGA宣布将于3月31日至4月1日在台湾省台北市站前K Mall广场举办《高达无双》比赛活动“高达无双竞技场”,优胜者可获得PS3主机等大奖。除了比赛活动之外,SEGA也将于每周六日举办《高达无双竞技场》,并展出高达150公分的超高达模型,还有可观赏的高达大会玩家对战赛。

●自去年GDC上公布的NDS作品《赛尔达传说:幻影沙漏》,在本次的GDC 2007中

展示了该游戏的双人联机对战模式。(详细报道请见右例)

●微软在本届GDC 2007上宣布举办游戏开发竞赛。名称为“Dream Build Play”,奖金高达40万美元,而且冠军的作品还有可能发布在Xbox Live Arcade上面。



特报 次世代游戏业焕发生机 各厂商公开上季度业绩

本刊讯 前段时间,索尼公布了第3季度的财报报告,其中游戏部门亏损严重。而之后任天堂和微软也公布了各自在第3季度的经营业绩。

任天堂和微软的业绩

目前的三大硬件厂商中,业绩走势最好的就是任天堂。从2006年4月起至12月31日为止,销售业绩达到了7125亿日元。与前年同期相比提升了72.8%。营业利益相比前年同期也提升了102.5%,达到了1676亿日元,向公众展示了压倒性的业绩。而走势如此良好的原因,当然是NDS以及Wii在世界范围内的极大成功,还有无数百万级软件的支持。

至于微软,他们的日子也比索尼要好很多。其娱乐部门与硬件部门的销售额比前年同期提升了76%,达到了29亿6400万美元(约为任天堂的一半)。到2006年末Xbox360在全世界范围内已经销售了1040万台。但是由于产生成本的问题,营业赤字达到了72亿8900万美元。另外,到2007年末为止的销售目标从1300万至1500万台下调到了1200万台。

各游戏厂商的业绩走向

就像2006年游戏软件市场的大繁荣一样,游戏厂商的业绩也蒸蒸日上。SE自2006年4月1日至12月31日的销售额比前年同期提升了78.3%,达到了1230亿3500万日元,营业利润提升了210.3%,达到了惊人的196亿5600万日元。这是因为发售在NDS上的《最终幻想III》和《勇者斗恶龙怪兽仙境JOKER》获得了巨大成功。

另外,CAPCOM的销售额比前年同期也提升了72.8%,达到了492亿8300万日元。营业利益比前年同期提升了40.1%,达到了66亿4800万日元。带动业绩的是销售过百万的Xbox360游戏《勇闯尸城》以及PS2游戏《战国BASARA2》等。无论是SE还是CAPCOM,面向欧美的软件都卖出了高销量,可以说今后的业绩会随着海外市场的扩大而继续提升。

事件 幻影沙漏联机模式公布 GDC成为专有发布平台

本刊讯 在去年GDC上公布的NDS作品《赛尔达传说:幻影沙漏》,在本次的GDC 2007中展出了该游戏的双人联机对战模式。

在双人联机对战模式中,玩家将分为红蓝两方,交替扮演林克与守卫,在迷宫中进行收集魔力三角(Tri Force)的冒险。林克的一方要收集魔力三角,守卫的一方则是竭尽全力阻挡林克的行动。守卫虽然行动较不灵活,不过可以直接从地图上看到林克的位置。林克则只有在拿起魔力三角时才能从地图上看到守卫。原魔力三角的尺寸有大小,越大的点数越多,但是也随之,拖慢影响林克的速度。

游戏中会出现各种魔法道具,效用包括暂时提升速度或者让林克可以承受1次攻击而不出血,只能使用与自己颜色相同的道具,虽可破坏与自己不同颜色的道具,但对手无法使用。每当林克出招后,双方就会对敌所操作的角色,进行3次轮流回合,就得计算各自获得的魔力三角点数,就会点高者获胜。

本作现在还没有公布具体发售时间,不过其两次公布消息都是在GDC上实在是极为巧合。



事件 极限竞速2亮相GDC 微软展示4屏幕玩法

本刊讯 微软游戏工作室于预定5月推出的Xbox360仿真竞速游戏《极限竞速2》。在本次GDC 2007中,展示了相片模式以及4屏幕的豪华玩法。

自PS2(GT赛车4)之后,相片模式逐渐成为赛车竞速游戏普遍提供的功能之一。在《极限竞速2》中,相片模式同样也没有缺席,玩家可以捕捉赛车奔驰的瞬间成为相片,并可通Xbox Live自动上传至游戏专属网站,分享给其他玩家欣赏,也可以下载作为桌面使用。

微软同时也展示了以局域网网络连输4台Xbox360,同时输出4个屏幕的豪华玩法,以左右中右4个宽屏来营造宽广的前方视野,并以独立的小屏幕来充当后视镜,加上赛车椅、无线力回馈方向盘的真模拟与路况回馈,提供最逼真的游戏体验,不过这些设备的花费相当大,普通玩家是很难享受了。



事件 信长Online国内公测在即 盛宣鸣联合本刊推出活动

本刊讯 《信长之野望Online》即将在国内公测,盛宣鸣公司与《电子游戏软件》合作举办有奖问答活动。读者只需翻到“战国英杰传”栏目,将每期3个问题的答案填写在回卡卡的指定位置并寄回编辑部,即有机会获得由《信长之野望Online》官方提供的本杂志倾情赞助一套。

盛宣鸣数字科技北京有限公司是国内资深的大型运营公司之一,由丰元信集团收购中青网后重组成立。2003年盛宣鸣数字科技北京有限公司正式成为索尼公司拳头产品PS2的软件全国总代理,奠定了业内龙头地位。同时,经过与韩国开发商的合作,开始涉猎网游市场。

2004年,凭借雄厚的资本、良好的海外关系以及精良的运营团队,盛宣鸣数字科技北京有限公司一举赢得了国际著名游戏开发商光荣公司的两款超大型网游——《信长之野望Online》及《大航海时代Online》的运营权。

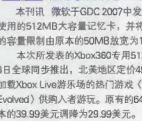
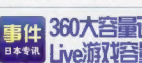
《信长之野望Online》2.0即将于2007年4月正式公测,在游戏中,有从未经历过的游戏体验,有从未体会过的战略风格。想领略战国的独特魅力,展示自己实力,马上开始《信长之野望Online》的精彩战国之旅!

事件 360大容量记忆卡推出 Live游戏容量限制放宽

本刊讯 微软于GDC 2007中发表,将推出供Xbox360使用的512MB大容量记忆卡,并将Xbox Live游乐场游戏的容量限制由原本的50MB放宽为150MB。

本次所发表的Xbox360专用512MB记忆卡,预定4月3日全球同步推出,北美地区定价49.99美元,卡中将预先加载Xbox Live游乐场的热门游戏《Geometry Wars: Retro Evolved》供购入者游玩。原有的64MB记忆卡定价则由原本的39.99美元调降为29.99美元。

新推出的512MB记忆卡,比原有的64MB记忆卡容量大8倍之多,可充分提供玩家进行游戏存档或45000个Xbox Live内容内所存储的游戏空间,因此微软也同步发表,将把Xbox Live游乐场游戏容量扩大为150MB。



回归电视游戏的第二款力作 全系列第十代焕发全新光彩

Wii



《火炎纹章》的第十部作品《晓之女神》于2月22日发售了。由于登陆在Wii上面，许多系列的玩家对此都非常好奇，也无比期待。近日，日本游戏媒体对其开发小组进行了专访，其中对于这款游戏的开发谈了很多外界所不知道的东西，同时也让我们对这款游戏系列十代作品更加了解。

这次的《晓之女神》已经是本系列的第10作了。通过这部作品，想问大家来谈什么吧。

成广通：《高级战争》一样，想让更多的人体会到战略模拟游戏的快乐，这也是《火炎纹章》系列的初衷。当时，战略模拟游戏方面还是电脑游戏一统天下，所以，让它登陆家用机就成为我们的最大愿望。《火炎纹章》是一款一边培养人，一边体味游戏世界乐趣的游戏。更有敌人眼中的“正义”，和涉及人性的一些思考在其中，这也正是本系列的风格。

——《晓之女神》的开发是从什么时候开始的。

山上隆：《火炎纹章》归根到底是在电视上玩的游戏，之前虽然也在GBA上推出，但是以我们的立场，还是希望能在电视上好好好玩，这种想法非常强烈。GBA的好游戏是携带方便，但是《火炎纹章》的宏大世界，还是希望在更大的画面上展现。不过进入NGC时代以后，开发费用暴增，为表现更大的世界观所必需的预算就成问题。所以在制作GBA版《火炎纹章》的时候，成广通说过“计划在5年内，重返电视游戏机”，这就是重返电视游戏的回归宣言。

——GBA版《封印之剑》以前的作品，都没有在海外发行过吗。

山上隆：是这样的，GBA上发售了3部作品，并且在海外取得了成功，这也是促成《火炎纹章》（NGC版）回归电视的一个契机吧。前作《苍炎之轨迹》发售时正处于NGC时代的中后期，当时希望主机和游戏都能大卖。说白了吧，就是希望《火炎纹章》能带动主机的销售。因此，新主机出世后，想做一个尽可能平实的时机发售《火炎纹章》的新作，起到一个普及新主机的作用。这就是将最新作在Wii主机上发售的原因了。为了早在Wii上发售，早在NGC版发售之后我们就马上进入了新游戏的开发阶段。

那是在2005年5月的时候，开发时间大

约经历了22年吧。

有没有考虑过在Wii和NGC上同时发售呢。

成广通：那样不行，在NGC上做不出那样的动画效果，如果让NGC的话，就发挥不出Wii的真正实力。

——本作的制作小组大概有多少人。

山上隆：如果算上影像视频制作方面，人还真不少。

成广通：大概有200人左右，没能在游戏最后的职员表上打出来，我想游戏方面有100人，影像视频方面有100人，大概就是这样。

——这部作品，打需要多长时间。

山上隆：如果追求完美的结局，任何一部作品都要花费很长的时间，但是如果不计较的话，会比前一代《苍炎》花的时间少。地图3D化以后，效果是提升了不少，但确实地图本身并不是很大。我想，这是一部让人玩了还想再玩的游戏。

——这款游戏的目标是“晓之女神”是开始决定了吗。来问大家：有什么深意吗。

成广通：作为这部作品的主轴是“女神”，人意就是女神。人的内心深处都有神圣的本能，使人人与人之间的那样，这其实是人们所共通的现象。德川幕府大是女神创造的世界，这在制作中也进行了描写，在本作中将如何来描写这个主题，到什么程度，用“女神”这个关键词作为副标题最合适不过。

——上次作品《苍炎的轨迹》的结尾还遗留了很多未解之谜，那时候就会有想会不会有续篇出现。

山上隆：所以，这次是不是说明续篇的意图来构思呢。

成广通：完全会有这样想，《苍炎》的故事在前一代就完结了，没玩过前作也丝毫不影响这次的《晓之女神》。

成广通：虽然世界共通，但是玩过《苍炎》也完全没有关系。

前田田：在编写剧本本

过程中碰到什么状况呢。

成广通：前作的登场人物，有的在前作以后归隐田园，那么他们每个人是怎么生活的呢。他们又如何被卷入这次的战斗？这个故事背景需要非常用心地考

虑。游戏中所放大的，有的成为这次的敌人，有的成为这次的伙伴。而主角则成为这次的敌人。此外，我在会说话方面也下了很大的工夫。

成广通：既然是战争，那么肯定会有些轻率的话说出口。就是这样，出现紧急情况的时候，言语激动，态度强硬也是当然的。但是只是表现得尽量谨慎，却并不低俗，请大家放心。

——各位认为《火炎纹章》的能力在哪里呢。

成广通：就如刚才所说的，这部系列并不仅仅是一个简单的策略模拟游戏。把游戏和现实紧密结合在一起，表现出一定的人性。而且，与其他的RPG游戏中伙伴死了还可以复活不同，本系列只置死了就出事了，这些能打动玩家的地点就是本系列的魅力吧。

山上隆：《火炎纹章》系列给人的感觉相当好，毕竟凝聚了开发人员的努力，担任美术的人，为了便感受更好，不断地画了又画。所以，质感是我认为的这个系列最大的魅力。

成广通：这部游戏中，可以选择自己中意的角色，像孕育爱情一样，帮助她慢慢成长是最有魅力的。从最初弱小的角色，通过战斗帮助她成长起来，并慢慢融入自己的感情，最后和故事产生共鸣。这种投入感肯定会令很多玩家难以忘怀。

成广通：《火炎纹章》是一部需要慢慢咀嚼的游戏，很有味道，动作游戏不擅长的玩家，就可以慢慢地享受这部作品。故事中和游戏中都含有轻松进行游戏的魅力。因为像我们这一代喜欢高达的人，一定都了解，敌人中也存在有正义感的人，人世间的并不是那么简单，这种表现在心理的内容是永远说不尽的。

山上隆：这部游戏，即使一个人玩，也会产生一种连带感，能体味这种感觉的游戏并不多。你会觉得游戏中的角色都是自己的伙伴，和伙伴一起完成目标，就会有相当大的成就感。在途中失去伙伴，也会失去这个伙伴。相关的情节，到最后也会有神头去同伴的哀伤。令玩家融入进去，这就是《火炎纹章》的独到之处。

——《晓之女神》收录了倍于前作的CG影像，也成为其看点之一。我觉

山上仁志 任天堂制作

1986年出生于大阪府，参与了《口袋妖怪》系列等多款游戏的开发。

佐佐木树 任天堂制作

1971年出生于石川县，曾参与《宝可梦的万有引力》、《俄罗斯方块DS》等游戏的开发。

成广通 INTELLIGENT SYSTEMS 制作人

1963年出生于冈山县，从1990年发售的《火炎纹章》第一部开始，参与全部系列的制作。

樋口雅大 INTELLIGENT SYSTEMS 游戏内小组长

1971年出生于兵库县，从4代《圣剑的系谱》，1996年SFC开始担任美术监督。

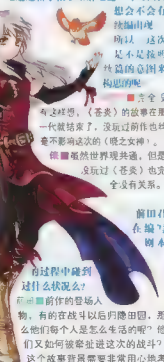
前田耕平 INTELLIGENT SYSTEMS 制作人

1977年出生于京都府，《封印之剑》、《烈火之剑》中担任支援角色，（2002/3）《2003/GBA1》负责主剧本。

本作的片头CG真的很有大啊。

成广通：我们对于Digital Frontier公司的要求就是，做不出超过前作的效果可不行。于是他们以此为契机，加入了新主题，然后开始着手影像的加入。

成广通：前作的影像制作时，我们在Digital Frontier看过他们制作的作品以“突出主角的游戏”为主题的影像，我们认为很成功，影像中有很多表现角色的镜头。这次，我们想做成熟一点，着重突出《火炎纹章》的世界观。



●叶展、叶丁兄弟的手机游戏作品《条码战争》成为本届GDC“手机游戏创意大赛”的十四个最终入围作品之一，也是唯一来自中国的手机游戏。(详细报道请见右栏)

●近日美国某知名杂志进行了一项调查，依照网站登陆各公司网站的数量，对目前二大硬件厂商的支持率作出了统计。(详细报道请见右栏)

●罗技无线键盘Cordless Media Board日前在日本秋叶原现身。这个标榜支持PS3的多媒体无线键盘，采用2.4GHz频率无线电通讯技术，可达9米的工作范围，目前售价为13440日元。



●据日本经济新闻3月14日早报报道，SCE的首款掌机PSP截至今年2月底止，在日本国内的累积销售台数已经达到500万台。PSP在全球的累积销售量目前超过了2500万台。但受制于NDS的市场主导地位，今年PSP全世界累积销量计划由原本预定的1200万台向下修正到900万台。不过对此SCE也特别指出PSP的普及速度跟全世界卖出一亿台的初代PS相同。

●日本Century宣布将推出供PS3使用的SATA外接硬盘扩充套件“模版的PS3”，让PS3可转接大容量的3.5寸SATA硬盘机。(详细报道请见右栏)

●台湾省微软发表举办“我要Xbox360短片创作大赛”活动，征求所有热爱Xbox360的玩家创作以“我要Xbox360”为主题的短片。该活动将于台湾省、香港、韩国以及新加坡同步开始，累积票数前10名的影片创作者将可以获得Xbox360主机等奖励。

●SCE于3月15日宣布将开始在PS3上提供由美国史丹佛大学所推广的“Folding@home”蛋白质折叠研究分布式运算计划软件，让PS3加入蛋白质相关疾病研究。(详细报道请见右栏)

●CAPCOM于16日推出《怪物猎人P2》的新任务“魔兽大战”与“修造德伐”，供玩家下载。该游戏目前已推出3个事件任务、2种挑战任务及5种特典供玩家下载。

官方并同时发表，将于3月22日推出3种游戏资料片。

●IBM日前宣布已经展开65纳米制程的Cell微处理器生产，将Cell微处理器由第一代产品的90纳米制程推进到65纳米制程。(详细报道请见右栏)

国产手游入围手机创新大赛

本刊讯 “手机游戏创意大赛”是本届GDC手机峰会中的最大亮点，也是手机界的专业权威游戏评选。叶展、叶丁兄弟的作品《条码战争》(Barcode War)成为从全世界手机游戏中层筛选出的十四个最终入围作品之一，也是唯一来自中国的手机游戏。

叶展、叶丁兄弟，从95年开始就进入中国游戏业从事开发和游戏媒体工作，曾担任《电子游戏软件》的特约撰稿人，现在美国从事游戏开发工作。2004年创建了《中国唯一的游戏开发者杂志《游戏创造》》。兄弟两人在众多国际展会(GDC、CHI、SIGGRAPH等)上多次发言并获奖。

《条码战争》作为第一个游戏出场参评，制作人叶丁除了简述游戏特点外，还强调了依托在游戏平台之上的广告市场价值。《条码战争》的新颖游戏设计为“手机游戏创意大赛”拉开精彩的序幕，并且赢得了评委和观众的认可。经过十四个游戏的依次比拼，最终的评委大奖和观众大奖被Telcogames的SIL获得。作为刚进入手机游戏界的新锐中国公司，能与Gamevil、Digital Chocolate这样的国际著名手机游戏厂商同台竞技，本身就是一次难得的自我展示机会。

事件 PS3将投入科研项目 蛋白质研究软件发布

本刊讯 SCE于3月16日宣布将在PS3上提供由美国史丹佛大学推广的“Folding@home”蛋白质折叠研究分布式运算软件，让PS3加入相关疾病研究。

“Folding@home”是由史丹佛大学所主导的蛋白质折叠研究计划，通过计算机的仿真运算来研究蛋白质折叠、误解、聚合及由此引起的阿兹海默症、狂牛病、帕金森症等相关疾病的成因与治疗方法。

由于蛋白质折叠相关仿真所需的使用量非常庞大，通常单一计算机来运算要花费30年的时间。因此史丹佛大学通过网路来将研究相关运算分散到所有参与计划的计算机上，以此达成超越超级计算机的庞大运算性能。

硬件 PS3有望扩充存储量 外接硬盘套件推出

本刊讯 日本Century宣布将推出供PS3使用的SATA外接硬盘扩充套件“模版的PS3”，让PS3可转接大容量的3.5寸SATA硬盘机。

PS3是通过内接2.5寸SATA硬盘机扩充来安装硬盘的，因此无法使用市面常见的大容量3.5寸硬盘。本次Century所推出的“模版的PS3”，是欲供PS3使用的SATA转接装置，可将PS3硬盘扩充槽的SATA接口延长至外部，以此突破内接扩充槽的尺寸限制，进而提供更大的容量扩充空间。

该套件包含转接延长线1组，标准电源线3条，3.5寸硬盘用硅胶防磨保护套1个。使用者只要通过转接延长线，将PS3内部的SATA接口延长至外部，即可连接3.5寸SATA硬盘，电源部分则需另外外接。该产品预定3月20日推出，定价1980日元(含税)。

让国际游戏开发人员知道中国游戏开发公司的创新游戏设计也不容忽视。独特的创意加上良好的游戏设计，是国产手机游戏在国际上获得成功和认可的要素。

会后，叶丁在接受本报独家采访时也谈到了他对手机游戏发展的看法。“说到手机游戏，可能是不为广大传统游戏玩家所重视的一个灰色地带，如果跳出传统游戏机的小区城，现在手机游戏的市场不管是对玩家还是开发者，都是一个蓬勃发展而且极具潜力的地域。世界游戏发行商早在几年前就着手手机游戏这个新兴领域。随着手机硬件的不断提升，各种多媒体功能不断融合在小小的设备上，三屏、高分辨率、高速度等在手机上实现，就好像传统游戏机的进化在手机上再现。这些都给玩家和开发者提供了很大的可能性，也许新的游戏方式会在手机上诞生。”

事件 三足之势网络显现 任天堂关注索尼

本刊讯 近日，美国某知名杂志进行了一项调查，发现游戏的在线功能利用率在不断扩大，并且依照玩家登陆各公司网站的数量，对目前三大硬件厂商的支持率作出了统计。

现在美国成人使用在线功能的用户中拥有家用机机的约为38.5%，拥有掌机的约为15.9%，游戏机已经和PC、电视等家电一样成为了家庭娱乐的一部分。

另外，随着世代主机的主场，各个游戏厂商的官网利用率也发生了巨大变化。截至到今年2月中旬，访问任天堂“Nintendo.com”的用户约为163万1000人，1年间增加了91%。相对的，今年2月访问索尼“PlayStation.com”的用户比去年同期减少了大约10万人。三强的在线势力发生了明显的变化。

特报 65纳米制程Cell投产 PS3可望降低生产成本

本刊讯 IBM于3月12日宣布，目前已于美国纽约州East Fishkill的12英寸晶圆厂展开65纳米制程Cell微处理器生产，将Cell微处理器由第一代产品的90纳米制程推进到65纳米制程。

第一代量产版Cell采用IBM 90nm SOI制程生产，由2亿5千万晶体管所组成，芯片面积235平方厘米。BM于日前曾发表采用65nm Cell的芯片网与SRAM设计，通过制程与SRAM电源设计的改良，提升芯片最高运作效率并降低芯片耗电。

索尼于1月底的财报说明会中也曾透露65nm Cell已经开始量产，未来PS3采用65nm Cell后将可进一步降低耗电与制造成本。

业界的声音

——GDC 2007 游戏开发者大会——

2007年3月5日，游戏开发者会议（GDC）如期举办。很多游戏界的名人纷纷登台发言，有的谈到目前游戏开发的现状，有的关注全球市场的走向，而有的则抨击当下存在的弊端。作为从业人员，他们的眼光应该是异常独到的，并且直入要害，我们从其中也可以看到当今游戏界的一些问题。

Wii就是把两台NGC粘在一起



“我想要问问在座的各位，Wii真能拯救我们的游戏产业吗？它真的是一台各方面性能都均衡的强大主机吗？现在人人都爱Wii。噢，上帝，噢，Wii，我们疯狂爱Wii。但实际上Wii真的是烂到家了！我考察过Wii的生产过程，制造一台Wii只需两台NGC和一卷胶布。这玩意儿性能极其低下，它的图像质量和多边形数目与次世代完全不上边，是个低度的废物。而我们所需要的是‘台更有潜力，更智能化的东西。这是游戏业界的圣杯，任天堂用那台低能的废物无法达成这一

目标，他们也没有把游戏当成一门艺术形式。与索尼和微软相比，任天堂的艺术造诣真是少得可怜。”

——创立了Definition 69的Chris Hecker在本次GDC大会上发起了对Wii的攻击。他去年曾批评PS3和360在性能和趣味性方面不够平衡，现在他转移了话题，直指当前风头正劲的Wii。不过这位老兄的言论也实在有些偏激，像去年他批评过的索尼和微软，这次便转变了口风，大加赞赏起来。看来游戏界和娱乐界也有共通之处，那就是不管事实如何，说一些别人不敢说的话也能引起重视。

其实Wii的创意还是非常不错的



“其实，我本意并不是说Wii一无是处。我当天的措辞只是想让我的演讲更为有趣而已，可能形容的有些不太恰当了，我绝不是想贬低。其实任天堂在新领域的探索方面所取得的成果应该受到大家的称赞。而且很明显的，任天堂对待游戏的态度也是严肃认真的，他们一直通过各种途径令那些爱挑剔的玩家也能感到满意。”

同样，Chris Hecker，同样是今年的GDC，只不过时隔两天，同样的人却给出了不同的言论。现在网上有很多人都在对A的发言做出了评论，

之前他批评任天堂的那些话，可能支持和反对的人都有不少。现在他又说出了自相矛盾的话之后，大家终于明白，真正烂到家的是他自己摇摆不定的立场。或许他自己也发现，得罪了任天堂对于他将来的工作也会有很大的负面影响。



游戏不是只看不卖的艺术品



“当你们回过头来审视四叶草曾经推出的作品时，特别是《大神》和《幻侠伊伊》这两款获得了业界广泛好评的游戏，你们觉得这些游戏不好听说的根本原因在哪里？玩家们为什么对这两款游戏反应平平？我猜测，如果在媒体面前评论此事（指四叶草解散一事）可能会给你们招来麻烦，但我要强调的是，游戏不是艺术品，而是一种商品，如果我们做游戏的人把游戏当成艺术品来看的话，那结果就是——打个比方吧，当我们欣赏毕加索和高更的作品时，我们可能清楚它是美的，能卖出它去其美无所谓。然而对于游戏来说，它是一种产品，是一种普通的

消费品，游戏制作人在游戏开发过程中必须要首先考虑到这一点。对于四叶草的代表作《大神》和《幻侠伊伊》，我个人认为这两款作品都非常优秀，也正是因此，我认为这两款作品的开发和导演都取得了成功，但游戏制作人的工作却是失败的。因为制作人们首先要确保游戏的发展质量，然后还要再想办法把游戏推销出去。制作人们必须考虑如何让玩家们了解和接受这些优秀的作品，当然，争取获得业界的好评也是一个重要部分，但关键问题是要把游戏卖出去。而四叶草的制作人显然没有完成这项任务。Capcom当初曾表示要娶四叶草推销游戏，但被拒绝了——优



为PS3开发游戏真的非常困难

“PS3的游戏真的很困难开发。我是在与360做比较的前提下才有这种感受的。索尼宣称的改善游戏制作环境基本上没有实现，相反，盲目扩大游戏容量带来的不是玩家的福利，而是游戏公司的灾难。”

为360开发了RPG大作《真·三国无双》，并正在开发新作《失落的奥德赛》等作品的知名制作人坂口博信在GDC

2007中对PS3的游戏开发环境大发牢骚。他这次在会上谈到了将美的游戏开发计划，以及现阶段主机市场的情况。当记者问道360主机与其他主机的区别时，坂口博信首先对外透露了他的团队正在测试PS3的开发环境，但是目前并没有开发任何索尼主机的游戏。对此，他的理由就是“PS3游戏很难开发（PS3 is difficult）。”

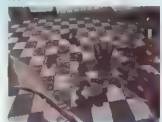


游戏应该带给玩家积极和健康

“如今游戏行业的严重问题是在过去的十年当中受到了严重的损害。很多游戏设计人员没有能够开发出给更多人带来快乐的作品，他们只是在重复游戏玩家，而忽视这些人对于逼真和血腥渴求。但是希望游戏给玩家的第一感觉是积极的。他们通过游戏可以获得一种满足感和快感。即便有一些游戏中的排挤可能引发嫉妒、竞争甚至反感，但是最终结局应该是正面的。游戏的开发者不应该只看到经济利益，而忽视了游戏的精神世界。”

3月8日，游戏制作大师宫本茂在GDC上批评目前的游戏充斥了太多的暴力血腥，指责部分开发人员“追逐

名利，而忘记了游戏应该给人们带来更多的快乐。宫本茂的眼光和所站的高度确实目前很多游戏人都无法比拟的。他制作的游戏基本与暴力血腥无关，而且这些游戏都有非常高的销量，可见积极向上的作品也是很有市场的，而且也不至于再让游戏与误导青少年有关。



中国也应该有自己的GDC

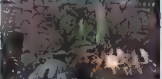
“举办面向中国市场的游戏开发者会议是我们一直梦寐以求的事，能够让亚洲与欧美游戏制作人们共同交流，一起探讨和研发面向中国市场的游戏开发之道，将会使中国的游戏产业得到更为健康的发展环境。”

——国际数据集团（International Data Group，简称IDG）近日宣布将在今年举办完全面向中国市场的游戏

开发者会议Game Developers Conference China，简称GDCC。IDG公司亚洲地区总裁兼首席执行官Hugo Shong表示十分看好中国游戏市场。作为人口第一大国，玩家的数量自然也不容小觑，潜在的商机是无数游戏厂商都急于发掘的。第一届GDCC已经定档于今年8月27日到29日期间在上海举办，希望中国游戏业能够因此而加快发展速度。

秀的开发导演也并非不少见，但如果他们没有优秀的制作者作为保障的话，游戏就没有销路，我认为四叶草解散的例子便能说明问题。”

Capcom知名游戏制作人，近期开发过《勇闯尸城》和《失落的行星》等次世代游戏的稻船敬二在出席GDC 2007时发表了以上观点。这些是他自己对四叶草经营不善并最终解散的看法，四叶草的解散有多方面原因，稻船敬二所说的虽然只是部分，但确实点出了问题所在，可谓一针见血。稻船的话对于神谷英树、稻叶敦志和上三木秀司来说，可能有些难听，但新公司SEEDS如果不吸取以上的教训，再重蹈覆辙的话，恐怕依然会被市场无情地淘汰。



“上面这两款游戏的素质都是一流的，”

PS3与第三方 独占市场的萎缩!!

“垄断”一直是行业中称霸的标志。曾几何时，游戏界的各大主机生产者都把“在自己主机上制作的独占游戏看做自己主机受欢迎的标志”。这种情况一直持续到现在。然而，随着各机种之可竞争局势的变化，第三方独占市场开始出现萎缩的势头。从去年到现在，原先预定由PS3独占的几部游戏改为多平台推出，更显示了第三方在新的主机大战局势未见明朗的时刻采取的务实态度。

■闻风而动的《生化危机5》

说到“独占解除”，大家似乎最先想到的近期许多从PS3独占改为跨平台的游戏。但是在2005年，CAPCOM最先公布的《生化危机5》却只有XBOX360一个平台。在XBOX360版生化5公布没多久之后，随着PS3版《恶魔猎人4》的消息被放出，原先人们认为只有XBOX360能够胜任的《生化危机5》也有了PS3的版本。不过这种事情早就见怪不怪了。

代号：维多

尼卡·利·生



生化危机4，CAPCOM 对于这样的事情早就驾轻就熟，所以在XBOX360发售情况还没有明朗的时候宣布制作PS3的版本，也是可以理解的。

■闻风而动的《恶魔猎人4》

在PS3公布的时候，UBI Soft的《刺客信条》被认为是PS3首发不久之后必出的独占大作。游戏的宣传影像与其资料在当时也是铺天盖地，很多人都认为这个游戏将给PS3带来相当大的利好影响。然而在2006年9月，UBI方面宣布《刺客信条》将在PC、XBOX360等平台同时推出，原先PS3独占的计划宣告流产。到了11月，《刺客信条》与《战火兄弟连》一起宣布延期发售。到现在，这部传说中的杀手游戏仍然未见踪影。无论PS3还是其他的成本都没有消息。

《刺客信条》跨平台发售的消息传出时时间比较早，对此人们也并非毫无预料。UBI的作品一向是多平台发售的，这次宣布的“PS3独占”大概只是配合PS3在美国E3宣传的时候的例行公事而已。该游戏的制作人Jade Raymond在接受采访时表示，UBI在最初并不确认本作能支持几种游戏主机，但一直希望能和各个玩家共享新一代游戏。这样看来，《刺客信条》的多平台化是一件很自然的事情。从另外一个角度来看，在2006年财政开支有限，PS3游戏开发成本上升的情况下，将游戏放在多个平台上推出，也是确保UBI能够获得足够利润的一个有效方法。

■横行无阻的《横行霸道4》

《横行霸道》(Grand Theft Auto)系列自从在PS2、XBOX和PC上推出了3代之后一直成为西方动作游戏销量最重大的一个系列。《横行霸道3》、《罪恶都市》、《圣安地列斯》和《自由城故事》每一作都给Rockstar带来丰厚的效益。上千万的销量更是其他游戏不能也不敢想象的成就。这个系列的续作第4代始终没有在各PS2时代的主机上推出，所以人们都为它寄予厚望。PS3或者XBOX360上的作品，果不其然。

GTA4的作品标题在2006年公布的时候确定在PS3上，但是没过多久就宣布同时推出。XBOX360版的版本，XBOX360版的GTA4还借助XBOX Live为玩家提供新的原创剧本任务下载。在PS3的网络机能公布之后，PS3版的任务



下载也被确认，但是与XBOX360版本会有所不同。对于GTA这个全球热卖的游戏，跨平台推出并不新鲜，只是因为最初宣布的是PS3版本而被认为可能是PS3独占的游戏。现在看来，这个游戏从一开始就注定不是什么独占之作。

■《致命惯性》引发《百年战争》

光荣公司在PS3宣布发售作品的时候，将《致命惯性》作为PS3发售时的第一款软件进行宣传，不久之后又宣布在PS3上制作以英法战争为题材的历史游戏《剑刃风暴 百年战争》。其中后者被看做是更有竞争力的大作，而在PS3发售之后的2007年发售。然而在PS3首发之后，原本预定在当时发售的《致命惯性》并没有推出。到2007年2月，KOEI宣布原先延期的《致命惯性》和尚未发售的《百年战争》都改为XBOX360与PS3双平台的作品。后来又宣布《百年战争》PS3版的发售日于2007年春延期到2007年内。这对于急需软件支持的PS3来说造成了很坏的影响。因为当初PS2发售的时候光荣是以《决战》、《真·三国无双》这样的游戏作为新作，为PS2主机的销售业绩增加分量的。而今无双系列早已成为全平台作品，《百年战争》的独占解除和延期使得PS3的软件攻势的打击是很大的。但是因为PS3开发成本太高，KOEI为BANDAI NAMCO能一个高达无数就已经费了不少精力，在PS3上再开发新作的时候自然就会考虑一下到底该不该下力气去制作。相比之下，XBOX360的开发环境相对成熟，成本

也低不少，所以出现这样的情况也没什么值得奇怪的。

■《VR战士5》、《铁拳5》的决断

《VR战士5》推出街机版之后一直被关注，但是最初只推出了PS3移植的消息。当时正是PS3发售工作热火朝天的时候，而且VF4有两作移植给了PS2，所以以PS3的VF5自然不是什么意外之外的事情。即便在E3上，PS3高昂的价格公布之后，VF5仍然被看做是格斗爱好者必买的作品。以PS3的机能，移植这样的游戏并不是太困难的事情，而SEGA的AM2研也对PS3版的开发采取积极乐观的态度。然而到了2006年12月21日，SEGA又宣布原先只在PS3上发售的《VR战士5》也转战XBOX360平台。由于VF4都是PS2独占的，而XBOX360由于在日本推出之后销售情况又怎么样，所以VF5的移植给玩家们印象最坏以《横行霸道4》要深刻。这背后的原因其实很简单，XBOX360在发售1年之后，它的开发环境比PS3更友好，尽管PS3有更强大的浮点运算能力。从另一方面来说，VF的支持者并不在意游戏在PS3还是XBOX360上推出，而他们的人数也并不算多，因此开发一个XBOX360的版本绝对实惠得多。就这样，原本是PS3阵营中地位比较稳固的VF5成为跨平台作品，这样的情况在任何一代VF同时期移植的时候是没有的（目前跨不同机种的VF游戏除了6代之外只有VF2，而且是在SS版推出10年后，在PS2上发售的）。VF6的多样

台移植，就显示了SEGA对于其他游戏主机的兴趣，也从一个侧面证明了PS3目前所处的局势。

历史上 失败的独占游戏

实际上，“独占游戏”这个概念在早期的游戏业界并不突出。一般来说，欧美游戏商如EA、Activision等公司从一开始就把游戏制作在各个平台上，形成一种习惯。在早期FC时代的日本，1983-1986年，一个游戏出在几种主机上也不是什么新鲜的事情。而且除了FC之外，跨平台的对象也仅限于MSX等计算机上。后来，随着PC-E和MD的发售，家用机之间的软

件，应该只算一个外传才对。但是生化危机系列毕竟是作为PS系主机为主要平台的。尽管《维罗尼卡》的幸运地说，但是它的命运依然不能摆脱PS的阴影——在DC版初代推出11年之后。

维罗尼卡开发失败，就被宣布制作在DC和PS2两个平台上。SEGA开发人员的心血成了SCE的主机的成果，这就激怒了生化系列制作人三上真司后来执意要在非PS系的GC上复刻前代作品。并且推出系列原创独占游戏的念头。而且他们已经有过成功的实例：利用先进的压缩技术将“生化危机2”制作在容量有限的N64卡带上。之后的生化系列，虽然优秀，但是因为GC这个平台开发和主机制作独占游戏，

在生化4推出之前，由伏铁尸《杀手》等作品已经被迫取消独占，留给PS2。而围绕生化4发生的一系列事件，使玩家们感觉自己仿佛被耍了一样。尤其是PS2被要求4向由明星打造GC版，但是在游戏内容和版本方面又远逊于强化，使GC和PS2两个版本都显得不近人意。在PS3发售之前，“反独占”似乎成了PS系主机打假其对手的杀手锏。

PS3独家第三 与生化危机3

然而，现在在PS3上仍有几部第三方游戏保持独占的地位。它们的

情况又该如何呢？

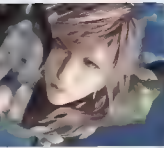
■Square Enix 与最终幻想13

最终幻想13

这个系列向来是某机种的独占作品，从某种意义上讲，在一个时代，拥有FF的主机将拥有大批玩家的支持。目前，最终幻想13延续了FF7TAC系列的创作概念，一个游戏推出3个版本，其中2个在PS3主机上，另外一个在手机游戏。目前本作的2部游戏开发尚未有更多更新，但是从PS3目前的位置来看，发售日再向后拖延的话，将给这个平台造成相当大的影响。由于PS3的现状不容乐观，因此这个游戏在某种意义上将起到相当大的作用。无论SCE还是Square Enix都不愿意这个游戏的故事再发生变动。但是Square Enix的务实者并没有忘记在盛行的主机上赚取利润，在PS3版FF13发售日期还没确定的今天，FF12的后续作品已经做到了NDS的平台上。

■KONAMI与《合金装备 索利德》

KONAMI的合金装备索利德，系列向是PS系主机独占的，除了富本茂文章和面子向小鸟争取下来的GC版复刻之作。另外，在PS系主机上推出3部作品之后，4代的平台理所当然是PS3上。最近小鸟又向玩家保证MG54品质的优秀，声称在MG54推出之间没有购买PS3的必要。但是



PS3的S.XAXIS手柄缺少震动功能，开发MG54的人员对于这遗憾十分不满。加上PS3硬件的昂贵，玩家们是否会对这个系列的续作当中。当然，目前这也许只是传言而已。

■CAPCOM与《恶魔猎人4》

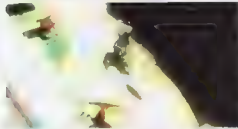
《恶魔猎人》系列也是PS系主机独占游戏的代表，在上一个游戏时代，这个系列使许多爱好爽快动作游戏的玩家们投入了PS2的怀抱。DMCA在宣布制作的时候也被CAPCOM宣传成为“只给PS3”的游戏。但是这个游戏的开发面临着高昂的开发成本，不便宜的游戏硬件以及高昂的S.XAXIS等不兼容性的约束，而且系列的创作者也已经不再愿意开发续作。即使保持独占的状态，这个系列能不能在南外市场继续获利，是CAPCOM需要思考的问题。

■BANDAI NAMCO与《铁拳6》

铁拳：在初代的时候被看做是PS的代名词。目前的5代正统作品无例外地由现在PS系主机上。直到5代，系列作品的推出一直是按部就班的。因此，铁拳6为PS3独占也是情理之中的事情。这之前，铁拳5虽然复杂，移植给PSP的效果尚可，后来提供给PS3下载是另外一个尝试性的举措。《铁拳6》是这个系列的正式续作，它在PS3上的开发面临的情况和其他作品差不多，最近也有传闻说BANDAI NAMCO考虑到游戏成本和海外市场的问题而对XBOX360有了打算，并没有得到确认。

贵古没有永远的朋友，只有永远的利益。在游戏开发成本和市场的推动下，以前第三方独占的游戏变为多平台推出，是符合这些公司利益的行径。工所谓风生水起之时，当SCE取得PS2时代胜利的时候，它似乎没有预料到PS3主机在发售前后遇到的各种不利局面，在《生化危机5》宣布制作PS3版本的时候，许多人根本想不到后来会有许多本该板上钉钉的PS3独占游戏被制作到其他平台上。这就是大家熟悉的那句话：出来混，迟早要还的。

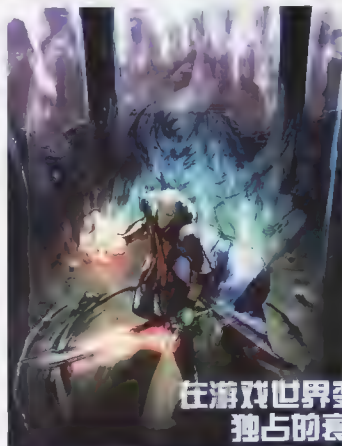
□责编/ 问书星



置开始之后，以任天堂为代表的硬件大户开始重新开发在自己平台上独有的游戏“独占”。这个概念才逐渐明朗起来。之后在SFC、PS时代，这种概念得到了继承和发展。大批独占游戏成为主机竞争各个机种升级、玩家的竞争利器。像FC、SFC时期的DO3代之后，FF PS时期的WE，传统系列作品，在当时都是只为一个平台制作的。这些游戏在发行大批玩家的同时，确保了硬件商的巨额商业利润。然而，从PS时代开始，许多日本厂商制作的著名游戏放弃了单一平台的独占，转向多平台发展，这就是第三方独占游戏开始萌芽的开始。

说起破坏“独占”规矩的始作俑者，人们往往想起CAPCOM的生化系列。从1代开始，CAPCOM在PS上创造的这个游戏成为PS主机的支柱。从无数玩家的荷包里获得了数千万的商业利润。在PS版发售1年之后，CAPCOM开始制作SS的版本。虽然SS的3D处理能力不如PS，但是1代的综合素质依然出色。之后SS的2代和PS版一起开发，准备在PS发售之后推出。当时制作SS版需要技术人员专门支持，所以SEGA的技术人员也参与了制作。但是由于各种因素的影响，这个版本的生化2最终没有推出。SEGA对于这样的结果很不满意，于是在开发下一代主机Dreamcast的时候蓄意创作原创的生化游戏，并且投入了极大的心血，这就是后来的《生化危机 代号维罗尼卡》（以下简称《维罗尼卡》）。

由于《维罗尼卡》在DC上的出色表现，许多玩家甚至认为这部作品的地位应该和《生化危机3》对调位置，《维罗尼卡》应该是正统后续作品，而3代的故事和场所没有脱离Raccoon



在游戏世界变身成为独占的敌人

VF×TK

次世代开拓者的心声

VF和铁拳两个制作团队的造梦轨迹!

PS3才能实现的事

感受进化带来的冲击

——作为家用机市场上久违的新作，有什么卖点呢，就拿VF5来说吧。

■首先，

画面变得华丽了，美

田田弘弘！以下简称赤田 ■不要这么直白，搞几个骂再切入主题吧。

■画面，那叫一个美。现在再

看VF4，感觉确实不能比了。制作时没考虑到什么，完成的时候才

感觉到巨大的差距。铁拳5 DR也是，第一次看到效果的时候，情

不自禁地说道“赞”。

赤田 ■谢谢，谢谢，VF5里人物的视点也有很大的不同。

■不愧是PS3，就是好。

——给人全新的感觉吧

村山 ■以下简称村山 ■必家用游戏来说，没玩过街机VF5的玩家，在尝

试过PS3版之后，一定能感受到那相当厉害的进化，非常的有冲击力。

■可以一边进行游戏，一边感受真实时间的

实感吧，请大家一定要体验一下。

村山 ■游戏设定为英语的话，就可以听到英语的声

音解说，这是街机玩家所体会不到的冲击力。

原田 ■艾琳（アイリン，VF5中的新人物）是怎么构

思的啊？这可是以前的VF中从没有过的类型。

■艾琳可以依靠自己输入

的指令，创造全新的组合技。正因如此，作为新角色

的艾琳，拥有相当高的使用率。

——埃尔夫诺兹（エルフノズ）也

■以前只有重量级的角色可以使用摔角技，为此又设计了不同的动作。他是由厉害的动作改编而来的角色。

■那么，来谈谈铁拳5 DR吧？

赤田 ■铁拳5 DR稍微特殊一些，即便是在PS2上

推出的游戏，也大约都要经过一年左右的制作才能面世。但是，PSP版的铁拳DR获得的好评不断，而街机方面也很受欢迎——那么怎样才能尽早让玩家玩到新的游戏呢？下载就是办法之一，因此才有了铁拳5 DR（下载）的问世。

——提出下载发售，是BANDAI-NAMCO公司的建议么？

赤田 ■事实上，SCE方面还没有最后拍板儿，一切还都只是在酝酿性的试

探阶段。

——我说的呢，SCE也不会这么赶

紧呀，这是 次挑战吧！

赤田 ■抛开商业上的问题，对于我们而言，只是想尽早让玩家面世。而将质量和上市时间等问题都考虑进去的话，“下载发

售”确实是一个捷径。但这是一种全新的模式，肯定要花一些时间，不可能马上就成形。

——确实，我也吓一大跳呢，要事先问清楚，

我以为马上就能在杂志上打出“发售，今日开始下载”之

类的话呢。

■毕竟没有定下来，一切准备都还是就緒，还不能进行单方面的

宣传。

不是抱怨，我们游戏杂志难啊，游戏杂志在2000年9月左右的

片桐大智

世嘉AM研究开发本部，第二AM研究开发部所属。业务用VF5游戏监督。

村山享

世嘉AM研究开发本部，第二AM研究开发部所属。VF5的PS3版企画。

原田弘弘

BANDAI-NAMCO制作本部第一制作所，铁拳系列监督。

米盛佑一

BANDAI-NAMCO制作本部第一制作所，铁拳系列助理监督。

价格就好了……

赤田 ■作为开发小组的成员，我确实希望游戏能尽量便宜。

——追加“练习模式”的呼声很多啊

赤田 ■如果能够通过下载更新的形式，我们也想免费提供给大家。

■不能开辟出新的游戏模式是超外

话，对于格斗游戏来说，练习模式相当重要。如果能更新，那么这

将是下载版的最大优点。

PS3游戏的开发轨迹

开发前和开发后的对比

听说在PS3上开发游戏很痛苦，是这样么？

村山 ■那是误解，我担任企画的时候，因为对程序设计的了解不

那么熟悉，问过程序设计员“辛苦么？”得到的回答是“很轻松”。

■真的假的？

村山 ■VF5的PS3版采用和街机一样的GPU，刚入手很难，不过掌握画图

以后就轻松多了，程序设计员们都很happy。

——哪儿跟哪儿啊这是，嗯，不错

赤田 ■确实，去年9月游戏展展出那样高水平的作品时，就是这样的感觉。真是不觉得辛苦，经过VF4的

打磨，一定都不会觉得辛苦。

村山 ■本来去年5月的E3展时想进行

实机展示，但没赶上，所以只展出了框架。

原田和赤田 ■太早了。

村山 ■至于质量方面，本来想在开发小组的原设计上进行削减，结果

点也没有减少,进行了完全的移植。

——铁拳5 DR方面还是以尽早推出为主吧

▲**铁拳** 我们会尽快的,有超级程序支持,它方案已经成形,日程也已经提交了。他上次担当PSP版铁拳DR的制作,那次非常顺利,这我相信也一样的。

▲**原田** 但是去年11月,开发曾经陷入低潮,感到相当的难。

——就是说,如果早一点上手就可以相当顺利是吧

▲**原田** 是啊,大家都很清楚这一点。PS3对于程序设计师来说是全新的主机,“要怎么宣布它呢?”有这种想法的人很多。

▲**铁拳** 最初探索的阶段很花时间——“这样好吗?还是那样好呢?”经常这样反复。

▲**铁拳** 对我们来说,以后的日子会很难不好吧。PS3解析度有了提高,性能也提高了不少,又上升到了HD画质。但是铁拳5 DR还是基于PS2开发的,没有为PS3专门制作的计划,如果在次世代机主上开发“铁拳”新作的话,是不是像我说的这样,一切都会还是未知。

▲**铁拳** 当初PS向PS2过渡的时候,“从此以后,飞翔的增幅啊什么的都可以3D化了吧”有人这样想。动画一样,需要半透明技术表现出来,现在像这种简单的表现方式越来越难了,制作理念有必要进行一定的改变。

——即使有主机的实力,要发现新的技术也需要一定的时间

▲**铁拳** 凭借目前掌握的技术来制作游戏,是不能演化出新技术的,只有随着主机的更新进行摸索。总之,影像、效果什么的是很显眼的部分。

连续动作回放的可能性

——怎么活用次世代主机的上网机能,确实是个问题,希望进行网上的对战呼声很高,不是这样吗?

▲**铁拳** 考虑到网络的一些东西,如果

网速反应慢,注定是吃亏的,玩家无论如何也不能接受吧。

▲**铁拳** 从技术的角度来说,如今的时代完全没有问题。

▲**铁拳** 对于VF来说,1秒必争,很小的失误也会导致全盘皆输,我们是抱着能完美实现的心情来制作的。

▲**铁拳** 如果做的话,一定会制作支持网络对战系统的游戏。

▲**铁拳** 刚才VF制作小组的发言,我以前就有说过。

▲**铁拳** VF是基于街机的游戏,这也是它的核心,如果动摇了这一点,那么也就不不是VF了。

——原来如此,虽然有心进行制作,但是如果这样,又必须改变游戏的基本设计理念

▲**铁拳** 不管怎样努力,肯定会有速度上的延迟,毕竟数据经过家用电缆是需要一定时间的。

▲**铁拳** VF和铁拳都是依靠很快的操作感存在的游戏,如果感觉不到这点的活,游戏的存在也就没什么价值了。

▲**铁拳** 虽然这么说,但是我确实明白玩家们要求网络对战的心情,和不知名字的远方的人们进行战斗,这是多么大的魅力啊。

▲**铁拳** 格斗游戏的,还是和真人对战比较有趣。在街机经常会有很多人聚集在一起PK,如果人少的话也就没什么乐趣了,而网络就可以解决这个问题,所以我个人非常能理解迫切需要网络对战的人们的心情。

▲**铁拳** 以电脑FPS来说,如果听到“瑞典有个强队!”,马上就反应一个念头“挑战去”,这是很久以来得以实现的梦想。

——FPS的网络对战很流行啊

▲**铁拳** FPS的游戏,一般根据战术也会有10毫秒的延迟。

▲**铁拳** 如果格斗游戏也做到这一步,那么格斗世界就会扩展到前所未有的境界。TECMO的生死战就做的非常好,它有一定的时间延迟设计,网络对战非常爽。

▲**铁拳** 顺便说一下,铁拳是不能进行

那样的延迟设计的。

▲**铁拳** 不能设计提前量。

▲**铁拳** 一般的格斗游戏按下按键以后,会有一定的延迟时间,但是铁拳完全是瞬间进行数据处理。

▲**铁拳** 可以说铁拳是画面反映最快的游戏。

▲**铁拳** 这就是追求流畅的操作感觉的结果。因此正如刚才片桐所说的,如果要进行网络对战,铁拳也好VF也好,即使不动它们的根本,也要进行一定的改变。

格斗游戏的未来

铁拳小组和VF小组是不是有相互竞争的意识呢?你怎么看这个问题呢?

▲**铁拳** 经常听到这样的话,说实话,只要能促进格斗游戏成长就是好事。

▲**铁拳** 这是我们大家的希望,当然,两个小组合流在一起是不可能的。

▲**铁拳** 不管怎么说,让玩家感受到不一样的乐趣,这终究是一个游戏是很难做到的。两款游戏互相切磋,才能不断共同为街机做出贡献。

▲**铁拳** 尽管铁拳和VF都同属格斗游戏,但是实际感觉一下就会发现,它们的风格和乐趣并不相同,所以才能作为竞争对手而长期存续。

——为了让格斗游戏火爆,争取新玩家是一个相当大的课题,关于这一点谈一下好吗?

▲**铁拳** 确实是一个头疼的问题。

▲**铁拳** 作为格斗游戏,都有它内在的基本与原则在里面,玩的时间越长优势就越人,格斗游戏都是这样的。如果改变这个理念也不是不可能...

——但那样就不是VF和铁拳了

▲**铁拳** 对,要争取新玩家,还是制作新游戏比较好。比起老游戏,新游戏更能吸引玩家吧。在游戏厅里如果玩老游戏,会有很多有经验的人来烦你,而新游戏就不会了,我是这么想的。

▲**铁拳** 我认为游戏很重要,如果在对战时遇到一个难得的对手,定会很有意思吧。这样一来也会争取到新玩家。

▲**铁拳** 对战游戏就是那样的,比起



跟不明白规则的初学者打游戏,还是同与自己实力相当的高手一起对战比较有趣,这就是格斗游戏的精髓所在。只要没有到达格斗王者的顶点,就还有很多修炼的空间。但是怎样让玩家接受它一点,而不是让他们认为“格斗游戏太难,不玩”,我们要走的路还很长。

▲**铁拳** 到达了格斗的顶峰就会发现好寂寞啊,于是会尝试一些轻松的游戏。

支持格斗游戏的街机玩家

——关于海外市场,怎么看?

▲**铁拳** 北美和欧洲方面的街机并不很普及,只有一些不太显眼的地方有。

▲**铁拳** 在日本,游戏厅是放拳台的必选之地。而在欧美,则是周末一家人去旅行才去的地方,所以在那些地方格斗游戏通过街机普及很艰难。

▲**铁拳** 但是,欧美家用机的铁拳和VF的销售量是日本的数倍,这不仅仅是市场吸引的结果。

▲**铁拳** 这也反映出,北美和欧洲的玩家完全是依靠家用机市场得到的。

▲**铁拳** 因此铁拳和VF的欧美高手很多。

▲**铁拳** 义务用的铁拳5在欧美玩家眼中,因为“希望好好地玩一下”,所以必须回家在家用机上才能过瘾,于是变成了家庭专用。

▲**铁拳** 这和我们的想法很不一样,“这次要在大家面前展示一下我的实力”——这是我们这边的想法,而他们的想法却截然相反——离在家里玩反而过瘾。

——有各种各样的玩家,这未必不是一件好事,希望今后的格斗游戏可以借此登上一个新台阶,今天非常感谢大家!




TOP15

凭借着MHP2的大热卖，索尼和PSP最近算是彻底扬眉吐气了一把。据有关统计，上周PSP以软件总销量占据市场总份额39.5%的战绩夺得了第一。这也是自2004年12月PSP在日本发售以来头一回取得这么好的成绩，看来索尼还真得好好感谢PSP一番了。


1位 PS2 超级机器人大战OG

发售日期：7/28日元
开发商：BANPRESTO
发行商：万代南梦宫
游戏类型：动作
平台：PS2
销量：396万
评价：A



2位 PS2 大蛇无双

发售日期：7/14日元
开发商：KOEI
发行商：KOEI
游戏类型：动作
平台：PS2
销量：387万
评价：A




3位 PS3 生化危机5

发售日期：2005年 价格未定
开发商：CAPCOM
发行商：CAPCOM
游戏类型：动作
平台：PS3
销量：369万
评价：A




4位 PS2 光环3

发售日期：2007年 价格未定
开发商：微软
发行商：微软
游戏类型：动作
平台：PS2
销量：344万
评价：A




5位 NDS 最终幻想12-亡灵之翼

发售日期：2007.4.26 5040日元
开发商：SQUARE-ENIX
发行商：SQUARE-ENIX
游戏类型：RPG
平台：NDS
销量：327万
评价：A




6位 PS2 超级机器人大战OG

发售日期：7/28日元
开发商：BANPRESTO
发行商：万代南梦宫
游戏类型：动作
平台：PS2
销量：396万
评价：A




7位 PS2 大蛇无双

发售日期：7/14日元
开发商：KOEI
发行商：KOEI
游戏类型：动作
平台：PS2
销量：387万
评价：A




8位 PS3 生化危机5

发售日期：2005年 价格未定
开发商：CAPCOM
发行商：CAPCOM
游戏类型：动作
平台：PS3
销量：369万
评价：A




9位 XB360 光环3

发售日期：2007年 价格未定
开发商：微软
发行商：微软
游戏类型：动作
平台：XB360
销量：344万
评价：A




10位 NDS 最终幻想12-亡灵之翼

发售日期：2007.4.26 5040日元
开发商：SQUARE-ENIX
发行商：SQUARE-ENIX
游戏类型：RPG
平台：NDS
销量：327万
评价：A




11位 PSP 最终幻想战略版-狮子战争

发售日期：2006.5.10 5040日元
开发商：SQUARE-ENIX
发行商：SQUARE-ENIX
游戏类型：RPG
平台：PSP
销量：301万
评价：A




12位 PS2 王国之心2-最终混合版

发售日期：2007.3.29 7980日元
开发商：SQUARE-ENIX
发行商：SQUARE-ENIX
游戏类型：动作
平台：PS2
销量：287万
评价：A




13位 NDS 逆转裁判4

发售日期：2007.4.12 5040日元
开发商：CAPCOM
发行商：CAPCOM
游戏类型：冒险
平台：NDS
销量：271万
评价：A




14位 PSP 最终幻想战略版-狮子战争

发售日期：2006.5.10 5040日元
开发商：SQUARE-ENIX
发行商：SQUARE-ENIX
游戏类型：RPG
平台：PSP
销量：301万
评价：A



15位 NDS 最终幻想战略版-狮子战争

发售日期：2006.5.10 5040日元
开发商：SQUARE-ENIX
发行商：SQUARE-ENIX
游戏类型：RPG
平台：NDS
销量：234万
评价：A

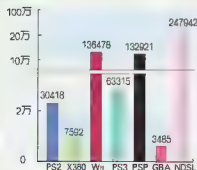


本期新上榜的两款游戏分别是PSP上的《恶魔城X年代记》和PS2上的《王国之心2-最终混合版》，果然我国喜欢恶魔城的玩家数量还是相当多的。而这次的最终混合版KH2将GBA上的“记忆之链”完全重制。不过从之前的销量来看，KH2的人气已经没有当初1代的时候火了，不知这次的最终混合版销量会怎样。

中国电玩报 最流行 TOP15

本期排行榜上榜的两款游戏分别是PSP上的《怪物猎人P2》和NDS上的《超级机器人大战W》，都是掌机上的新作。由于PSP上太久没有大作推出了，PSP玩家们可能都憋着一股劲儿，这次MHP2的推出时机可谓恰到好处，如果身旁的好友也有PSP的话，那么联机一起完成任务的乐趣将会更多。55话的流程对NDS上的机战W来说也已经相当丰厚了，再加上系列惯有的每周连载设定，相信机战W又将谋杀掉FANS们的大量时间。下榜的两款游戏分别是《断魔武者》和《圣剑4》。

- 1 最终幻想12**
■PS2 ■SQUARE ENIX ■角色扮演 2006.3.16 ■6990日元
- 2 龙珠Z 爆裂! NEO**
■PS2 ■SEGA ■动作冒险 2006.12.7 ■7140日元
- 3 生化危机4**
■PS2 ■CAPCOM ■动作冒险 2005.10.25 ■99.99美元
- 4 实况世界足球·胜利十一人10**
■PS2 ■KONAMI ■体育竞技 2006.4.27 ■7140日元
- 5 最终幻想6A**
■GBA ■SQUARE ENIX ■角色扮演 2006.11.30 ■5040日元
- 6 宿命传说**
■PS2 ■BANPRESTO ■动作冒险 2006.11.30 ■7140日元
- 7 龙珠Z 爆裂! NEO**
■PS2 ■SEGA ■动作冒险 2006.12.7 ■7140日元
- 8 光明力量EXA**
■PS2 ■SEGA ■角色扮演 2007.1.18 ■7329日元
- 9 最终幻想5A**
■GBA ■SQUARE ENIX ■角色扮演 2006.10.12 ■4800日元
- 10 口袋妖怪·钻石/珍珠**
■NDS ■任天堂 ■角色扮演 2006.9.29 ■4800日元
- 11 狂野历险·第五先驱**
■PS2 ■SCE ■角色扮演 2006.12.4 ■7140日元
- 12 王国之心2**
■PS2 ■SQUARE ENIX ■动作角色扮演 2005.12.22 ■7140日元
- 13 怪物猎人PORTABLE2**
■PS2 ■CAPCOM ■动作冒险 2006.2.22 ■4800日元
- 14 战国BASARA2**
■PS2 ■CAPCOM ■动作冒险 2006.7.27 ■7329日元
- 15 超级机器人大战W**
■NDS ■BANPRESTO ■战略模拟 2007.3.1 ■6090日元



【榜评】这期日本市场硬件销量方面，比较值得注意的一个亮点应该就是PS3和PSP销量的提升了。前者是由于《高达无双》的发售，后者则是由于《怪物猎人P2》的发售。这两款软件的热卖同时也促进了对应主机销量的明显增加。MHP2发售两周，PSP的销量甚至超过了Wii。直追NDS，这种情况实在是非常难得。（本期统计时间：2007.2.19—2007.3.4）

英国家用机游戏周排行榜		SINGAPORE GAME SALES RANKING	
		WEEK 3 (4-10/2)	
1位	幽灵行动：尖峰战士2	厂商：UBI SOFT	类型：第三人称射击
2位	最终幻想12	发售日：2007.3.9	价格：40.99英镑
3位	横行霸道·罪恶都市	厂商：SQUARE ENIX	类型：角色扮演
4位	索尼克与神秘戒指	发售日：2007.2.23	价格：39.99英镑
5位	陈善战警	厂商：ROCKSTAR	类型：动作冒险
6位	FIFA 07	发售日：2006.12.20	价格：39.99英镑
7位	实况世界足球·胜利十一人10	厂商：SEGA	类型：动作冒险
8位	脑髓炼达人	发售日：2007.3.3	价格：39.99英镑
9位	幽灵骑士	厂商：微软	类型：动作冒险
10位	使命召唤3	发售日：2007.2.23	价格：44.99英镑

【榜评】本期英国游戏排行榜的第一位被育新出的《幽灵行动·尖峰战士2》夺得，前作的市场反响就不错，甚至还得到了英国电影和电视艺术学院给予的极高奖励。作为一款第一人称射击游戏，类型本身就比较受欧美玩家的欢迎，再加上育新出品的游戏质量一贯不错，因此能够取得这个成绩也就在情理之中了。欧版的《最终幻想12》发售也得到了相当数量玩家们的支持，在排行榜上的名次仅次于《尖峰战士2》。



虽然复刻版PS2版游戏，不过横行霸道系列中给人印象最深刻的还是这款游戏。

- 1位** ■CAPCOM ■动作冒险 2007.2.22 ■5299日元 销量 843132
- 2位** ■SEGA ■动作冒险 2007.3.1 ■7890日元 销量 170725
- 3位** ■BANPRESTO ■动作冒险 2007.3.1 ■6090日元 销量 139311
- 4位** ■SEGA ■动作冒险 2007.2.22 ■6900日元 销量 93359
- 5位** ■SEGA ■动作冒险 2007.2.22 ■7329日元 销量 91002
- 6位** ■SEGA ■动作冒险 2006.12.2 ■4800日元 销量 86692
- 7位** ■SEGA ■动作冒险 2007.2.15 ■4800日元 销量 83936
- 8位** ■SEGA ■动作冒险 2006.12.28 ■6040日元 销量 67743
- 9位** ■SEGA ■动作冒险 2006.12.28 ■4800日元 销量 67513
- 10位** ■SEGA ■动作冒险 2007.2.22 ■4800日元 销量 65826

【榜评】本期游戏销量冠军被PS3上的《怪物猎人P2》以近八十四万份的销量当之无愧地夺得了第一名，本作首周销量就突破了七十万份，这个成绩可以说是系列作品中最好的一次——不论是家用机版还是掌机版，隔壁的索尼电脑娱乐那边现在天天都能看见一帮人在联机做任务，可以说是热火朝天的很。PS3上的《高达无双》的销量也非常不错，应该是自PS3发售以来销量最高的一款PS3游戏了。

本期中国电玩最奖品





每个英雄都要做出选择
与黑暗抗争或是被它吞没

A still from the movie 'Spider-Man: Homecoming' showing Spider-Man in his red and blue suit crouching on a rooftop. He is looking towards the camera with a slight smile. The background shows a cityscape with buildings and a clear sky. The text '三大' is visible in the top right corner.

A screenshot from a video game showing a character with dark hair, wearing a red and blue outfit, in a dynamic pose. The character is in a room with a metallic, industrial aesthetic, featuring a grid ceiling and various mechanical components. The lighting is dramatic, with strong highlights and shadows.

SPIDER-MAN 3

绿恶魔 Green Goblin

哈里·奥斯本离家出走后，帕克最好的朋友，但同时也是“绿恶魔”诺曼·奥斯本的儿子。他一直在把父亲的死归咎于蜘蛛侠。在漫威皮特·唐纳尔森扮演的“绿恶魔”的配音和如何选择呢？



沙人 Sandman

弗林特·马科是一个罪犯，在逃跑追捕时他误入分子粉碎机，与沙子融合成为了“沙人”。皮特在得知弗林特正是杀死自己祖父的凶手之后，发誓要将他绳之以法。但沙人会不会束手就擒的。



毒液 Venom

洛杉矶的记者艾迪·布洛克迫于生计编写了关于蜘蛛侠的新闻头条获取报酬，却被蜘蛛侠发现了工作，结果中的艾迪无意中被抽到了从蜘蛛侠身上配带的黑色战衣，从此变为蜘蛛侠最可怕的敌人。



传奇。

漫威主角的黑暗面似乎已成为潮流
无论哈里·波特，还是X战警，或者蜘蛛侠
《蜘蛛侠3》会证明
自己绝对不会是一个模仿者！

在今年将要上映的电影大片之中，《蜘蛛侠3》毫无疑问是最受关注的一部。前两集所获得的巨大成功，已经为这个系列积累了足够高的口碑和人气。西线剧本打造能燃地地集，黑二代、恶人和毒液三大敌人推上银幕，蜘蛛侠展开一场史诗般的战斗。以前蜘蛛侠的三部曲，保证，这必《蜘蛛侠3》再续前缘，续前缘。

其实在这三个敌人之外，蜘蛛侠还有一个最危险的对手：那就是他自己。内心的黑暗面。一身神秘的黑色战衣，蜘蛛侠带来了更强的力量，同时也带来了更强的邪恶。看过蜘蛛侠的人也许都记得，这件战衣的来历去脉。而对此不甚了解的人也太可以等到电影上映之后再去看开窍。蜘蛛侠在此就不做“剧透”了。接下来，还是让我们看看在Activision即将推出的同名游戏中，蜘蛛侠又将带给我们怎样的精彩吧！

10年造就高尔夫经典传奇 岁生日庆典更添新彩

PS3发售之初，好游戏的推出非常关键。(大众高尔夫5)算是比较重量级的作品，我们也特别对该游戏的两位制作人村守将志和池原大作进行了专访。

■正规打法带来的感觉是否与以往的大众高尔夫“完全不同”？

■这就好像新食品的开发，要不断尝试，找到最佳口味一样。为了抓住现在游戏中的这种感觉，我们用模拟球棒进行了无数次尝试，要做到凭借按键的时机将击球感完全掌握在玩家手中，几乎经过了大约一年的实验。

■本作与以往以休闲打法方面进行了突破，是不是以前就有这样的想法呢？

■是的，很适应，也很亲切，即使失败了也可以重新开始。在海外，这种改革倾向相当强，日本则依然非常地保守，更像海外“变化而具有价值”的游戏那样，超越日本这个界限，向国际接轨。这也是在从PS2游戏过渡中，抓住时机进行一项重要内容。

■在正规打法中，是不是有建制的重变件大大增加了？

■是的，每次击打都有不确定性，心里一定会忐忑不安。

■与真正的高尔夫很像“好的，击中了‘飞得更高一点吧’”心里这样想的同时，球却在脚边落下。

■因此在游戏中你要好好盯着球，以往的《大众高尔夫》在击球之后，画面一黑，球就没有了。这次球的飞行线路相当明显，逼真的高尔夫一样了。一切都是由玩家掌握，投入感也更高，例如心里想着“不要走，不要走”，结果手一碰球还是走了。

■你们决定推出免费下载下载体例的理由是什么？

■作为原定目标，本作决定在今夏发售，但是，作为特意为新主机上推出的游戏，无论如何想做一些新鲜的尝试，另外，我们也想通过各种途径听取玩家的声音。如果在稍晚些的3月来让玩家体验的话，4月就发售游戏，听取玩家意见的时间会略显不够。“用试玩版来

·本作的细节做得非常好，包括画面人物动作表情都有高水准

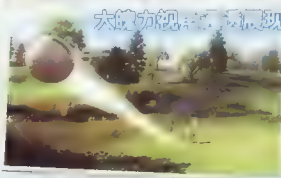


进行宣传”。听取意见是做出更好的游戏“两方面的想法都有，能不能改变游戏系统是另外一回事，总之相信玩家的意见中，既有令我们高兴的部分，也有令我们不安的部分。

■关于试玩版还有什么想说的吗？

■希望玩家在体验了决定版将调整

方向的试玩版以后，能够提出宝贵的意见。我们会在这些意见之下完成游戏的最终形态，得到玩家们满意的成果，这对我们来说是很好的听取玩家意见的机会。所以，请大家一定要好好体会下这款最新的作品，让我们共同来完成这款新时代的《大众高尔夫》吧。



·大众高尔夫系列已经走过了有续与有断下美好时期，现在正是重新起航的时候，希望大家能够一直支持我们。



本名: 大众高尔夫5
SCE 价格未定 / 7月预定
体育竞技类 BD-ROM 日版 人数未定 未定

系列十年历程，



这一系列的人设，以卡通形象为主。本作登陆PS3之后，画面质量有了大幅的提升，周围的景物几乎都高清化了。不过人物模型还是多少有点改变，依然是四角形的可爱造型。

十年作品力求零仿真实高境界 正规打法系统仍承临游戏现场

本作加入了全新的系统“正规打法”，将以往以计量表来决定打击力道与准度的方式，改为以选手挥杆的高度来决定力道，以高尔夫球力中心的白色圆圈来决定打击准度，提供给你更直观的操作。另外，在推杆模式下如果距离球洞5公尺以内，还会出现提示轨迹。



用更为直观的操作一杆进洞吧
系列最真实的系统还在

同零系列
接轨并在此时代

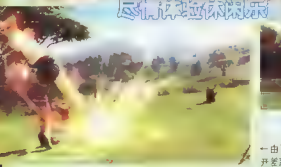


画面表现力提升 游戏体验更真实

相信大家自己也都看见了，本作的画面与以往相比有了天翻地覆的变化，精致程度完全称得上是次世代的水准，而且为了展现这些美景，游戏中也提供了多变的视角来配合展现，例如在 轮比赛当中，会出现类

似电视转播时小画面一样的图像，完美还原的高色场呈现在你眼中，并且风景会随着镜头的进入而改变。另外，本作在画面的魄力上也下了些功夫，例如追瞄高尔夫球运行的视角，非常有冲击力。

在老手看来，画面再好，也是画面，但是画面在打球时，也是画面，也是画面，也是画面。



脱胎换骨的画面能力 正规打法入门指南



造就出大众最喜爱的GOLF运动。



古辛伊

古辛伊

在某个研究所中
有睡眠状态的少年。被
卷入战争因此觉醒。但
却受到研究所的威胁。
为了拯救同伴。他必
须战斗。

就緒!!

出发!!

双主人公系统 变身洛克人重出江湖!



CAPCOM公司公开了《洛克人》系列
20周年纪念作品的第二弹《洛克人ZX 降
临》。本作于是2006年7月发售的NDS游
戏《洛克人ZX》的续作。发售日和售价尚
未确定。

本作的舞台是《洛克人ZX》的数
年后,科技高度发达的未来世界,人类和人类
创造的机械生命体之间终于结束了漫长
无边的战争,开始探索共存之路。在大战
后设立了联合政府“莱基奥兹”,联合政府
对全世界进行统治,并且制定了“允许人类
获得与机械生命体一样的机械身体,机械生
命体可以拥有与人类同样寿命”的法律。

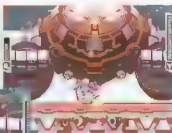
数百年后,在世界中所遗留下来的
遗迹中存在着机械生命体,虽然遗迹
中危机四伏但是却隐藏着由战争而产生的
众多宝藏,因此这里成为人们探索财富的
最佳场所,但是人们似乎已经遗忘这些宝
藏曾是数百年前危险的“战争道具”而
本作的女主人公则是非正义的女性,她

专门负责
逮捕违法
的猎人,从
不接受任
何违法任
务。

□文/雪飞



在遗迹中消灭敌人
前进,人物的全部动作
都得到真实表现。本
作还设有隐藏地图和
隐藏道具等设定。



遗迹深埋宝藏
掀起探险浪潮



变身后的洛克人 跃而起,但速度远
非普通洛克人。



上天入地 全能洛克人 登上

一高跳起躲避了敌人的攻击,做到敌人
身后确保安全后,再给予猛烈的反击。



敌人使用手中枪械向面前的敌
人发起攻击。



掌机新作品!!

本译名:洛克人ZX降临

CAPCOM

价格未定

2007年预定

发售

日版

人数未定

容量未定

2007.8★游戏报道★

©CAPCOM CO., LTD 2007 ALL RIGHTS RESERVED

变身之前一样潇洒

变身以后的主人公神勇无敌，变身前的主人公也并非软弱之辈，同样可以进行战斗。在这里为大家介绍下蹲步和跳跃等洛克人变身前的动作，在本作中主人公在变身时“还可以战斗哦”。

这也是本作特色的新要素。变身前的动作与变身后的动作大不相同，主人公的战斗风格“变身前”也会影响到变身的游戏。玩家在变身以前必须作出正确判断，才能顺利通关。

就算不再变身一样可以战斗！

变身前的主人公，在变身前也可以战斗。

变身前的主人公，在变身前也可以战斗。

变身前的主人公，在变身前也可以战斗。

变身前的主人公，在变身前也可以战斗。

变身前的主人公，在变身前也可以战斗。

变身前的主人公，在变身前也可以战斗。

变身前的主人公，在变身前也可以战斗。

变身前的主人公，在变身前也可以战斗。

变身前的主人公，在变身前也可以战斗。

变身前的主人公，在变身前也可以战斗。

变身前的主人公，在变身前也可以战斗。

变身前的主人公，在变身前也可以战斗。

变身前的主人公，在变身前也可以战斗。

变身前的主人公，在变身前也可以战斗。

变身前的主人公，在变身前也可以战斗。

变身前的主人公，在变身前也可以战斗。

变身前的主人公，在变身前也可以战斗。

变身前的主人公，在变身前也可以战斗。

变身前的主人公，在变身前也可以战斗。

变身前的主人公，在变身前也可以战斗。

变身前的主人公，在变身前也可以战斗。

变身前的主人公，在变身前也可以战斗。

变身前的主人公，在变身前也可以战斗。

变身前的主人公，在变身前也可以战斗。

变身前的主人公，在变身前也可以战斗。

变身前的主人公，在变身前也可以战斗。

变身前的主人公，在变身前也可以战斗。

变身前的主人公，在变身前也可以战斗。

变身前的主人公，在变身前也可以战斗。

变身前的主人公，在变身前也可以战斗。

变身前的主人公，在变身前也可以战斗。

变身前的主人公，在变身前也可以战斗。

变身前的主人公，在变身前也可以战斗。

变身前的主人公，在变身前也可以战斗。

变身前的主人公，在变身前也可以战斗。

变身前的主人公，在变身前也可以战斗。

变身前的主人公，在变身前也可以战斗。

变身前的主人公，在变身前也可以战斗。

变身前的主人公，在变身前也可以战斗。

变身前的主人公，在变身前也可以战斗。

变身前的主人公，在变身前也可以战斗。

变身前的主人公，在变身前也可以战斗。

变身前的主人公，在变身前也可以战斗。

变身前的主人公，在变身前也可以战斗。

变身前的主人公，在变身前也可以战斗。

变身前的主人公，在变身前也可以战斗。

变身前的主人公，在变身前也可以战斗。

变身前的主人公，在变身前也可以战斗。

变身以后帅气逼人

主人公，变身以后，攻击力更加丰富，动作也更加帅气。主人公在变身以后，除了攻击力以外，主人公的全部普通动作都将得到大幅强化。比如跳跃的距离大幅增加，普通攻击的墙壁也可以轻松地

本作与以往一样，根据装备物品的不同，

攻击力也会有所变化。

本作与以往一样，根据装备物品的不同，

攻击力也会有所变化。

本作与以往一样，根据装备物品的不同，

攻击力也会有所变化。

本作与以往一样，根据装备物品的不同，

攻击力也会有所变化。

本作与以往一样，根据装备物品的不同，

攻击力也会有所变化。

本作与以往一样，根据装备物品的不同，

攻击力也会有所变化。

本作与以往一样，根据装备物品的不同，

攻击力也会有所变化。

本作与以往一样，根据装备物品的不同，

攻击力也会有所变化。

本作与以往一样，根据装备物品的不同，

攻击力也会有所变化。

本作与以往一样，根据装备物品的不同，

攻击力也会有所变化。

本作与以往一样，根据装备物品的不同，

攻击力也会有所变化。

本作与以往一样，根据装备物品的不同，

攻击力也会有所变化。

本作与以往一样，根据装备物品的不同，

攻击力也会有所变化。

本作与以往一样，根据装备物品的不同，

攻击力也会有所变化。

本作与以往一样，根据装备物品的不同，

攻击力也会有所变化。

本作与以往一样，根据装备物品的不同，

攻击力也会有所变化。

本作与以往一样，根据装备物品的不同，

攻击力也会有所变化。

本作与以往一样，根据装备物品的不同，

攻击力也会有所变化。

本作与以往一样，根据装备物品的不同，

攻击力也会有所变化。

本作与以往一样，根据装备物品的不同，

攻击力也会有所变化。

本作与以往一样，根据装备物品的不同，

攻击力也会有所变化。

本作与以往一样，根据装备物品的不同，

攻击力也会有所变化。

本作与以往一样，根据装备物品的不同，

攻击力也会有所变化。

本作与以往一样，根据装备物品的不同，

攻击力也会有所变化。

本作与以往一样，根据装备物品的不同，

攻击力也会有所变化。

本作与以往一样，根据装备物品的不同，

跃而上，变身前后的区别，一目了然。玩家需要更加练习，才能熟练掌握主人公的动作，更必须对主人公变身前后动作的差别了如指掌，才能轻松地打穿游戏，成为本作的达人。

本作与以往一样，根据装备物品的不同，

攻击力也会有所变化。

本作与以往一样，根据装备物品的不同，

攻击力也会有所变化。

本作与以往一样，根据装备物品的不同，

攻击力也会有所变化。

本作与以往一样，根据装备物品的不同，

攻击力也会有所变化。

本作与以往一样，根据装备物品的不同，

攻击力也会有所变化。

本作与以往一样，根据装备物品的不同，

攻击力也会有所变化。

本作与以往一样，根据装备物品的不同，

攻击力也会有所变化。

本作与以往一样，根据装备物品的不同，

攻击力也会有所变化。

本作与以往一样，根据装备物品的不同，

攻击力也会有所变化。

本作与以往一样，根据装备物品的不同，

攻击力也会有所变化。

本作与以往一样，根据装备物品的不同，

攻击力也会有所变化。

本作与以往一样，根据装备物品的不同，

攻击力也会有所变化。

本作与以往一样，根据装备物品的不同，

攻击力也会有所变化。

本作与以往一样，根据装备物品的不同，

攻击力也会有所变化。

本作与以往一样，根据装备物品的不同，

攻击力也会有所变化。

本作与以往一样，根据装备物品的不同，

攻击力也会有所变化。

本作与以往一样，根据装备物品的不同，

攻击力也会有所变化。

本作与以往一样，根据装备物品的不同，

攻击力也会有所变化。

本作与以往一样，根据装备物品的不同，

攻击力也会有所变化。

本作与以往一样，根据装备物品的不同，

攻击力也会有所变化。

本作与以往一样，根据装备物品的不同，

攻击力也会有所变化。

本作与以往一样，根据装备物品的不同，

攻击力也会有所变化。

本作与以往一样，根据装备物品的不同，

攻击力也会有所变化。

本作与以往一样，根据装备物品的不同，

攻击力也会有所变化。

本作与以往一样，根据装备物品的不同，

攻击力也会有所变化。

本作与以往一样，根据装备物品的不同，

大战过后已经数年……故事并未结束洛克人再度出场

右面图片中的洛克人与本次介绍中的洛克人角色造型有很大的差别，身上的金属装备也与洛克人造型A完全不同，也许这也是洛克人变身以后的形态之一，在这种状态下的洛克人招式独特。

违法的猎人们从遗迹中挖掘出的神秘金属，主人公们可以装备它进行战斗。

违法的猎人们从遗迹中挖掘出的神秘金属，主人公们可以装备它进行战斗。

违法的猎人们从遗迹中挖掘出的神秘金属，主人公们可以装备它进行战斗。

违法的猎人们从遗迹中挖掘出的神秘金属，主人公们可以装备它进行战斗。

违法的猎人们从遗迹中挖掘出的神秘金属，主人公们可以装备它进行战斗。

违法的猎人们从遗迹中挖掘出的神秘金属，主人公们可以装备它进行战斗。

违法的猎人们从遗迹中挖掘出的神秘金属，主人公们可以装备它进行战斗。

违法的猎人们从遗迹中挖掘出的神秘金属，主人公们可以装备它进行战斗。

洛克人系列不但是厂商的招牌作品，也是影响一代动作游戏的作品。这一系列以超高难度和洛克人变身的战斗系统迷倒无数玩家。

洛克人系列不但是厂商的招牌作品，也是影响一代动作游戏的作品。这一系列以超高难度和洛克人变身的战斗系统迷倒无数玩家。

洛克人系列不但是厂商的招牌作品，也是影响一代动作游戏的作品。这一系列以超高难度和洛克人变身的战斗系统迷倒无数玩家。

洛克人系列不但是厂商的招牌作品，也是影响一代动作游戏的作品。这一系列以超高难度和洛克人变身的战斗系统迷倒无数玩家。

洛克人系列不但是厂商的招牌作品，也是影响一代动作游戏的作品。这一系列以超高难度和洛克人变身的战斗系统迷倒无数玩家。

洛克人系列不但是厂商的招牌作品，也是影响一代动作游戏的作品。这一系列以超高难度和洛克人变身的战斗系统迷倒无数玩家。

洛克人系列不但是厂商的招牌作品，也是影响一代动作游戏的作品。这一系列以超高难度和洛克人变身的战斗系统迷倒无数玩家。

洛克人系列不但是厂商的招牌作品，也是影响一代动作游戏的作品。这一系列以超高难度和洛克人变身的战斗系统迷倒无数玩家。

与潘多拉一起行动，阿修高中中的重要人物，拥有强大的力量，是猎人们口中的“完美”存在，但还不知道他的真实动机。

与潘多拉一起行动，阿修高中中的重要人物，拥有强大的力量，是猎人们口中的“完美”存在，但还不知道他的真实动机。

与潘多拉一起行动，阿修高中中的重要人物，拥有强大的力量，是猎人们口中的“完美”存在，但还不知道他的真实动机。

古美伊里的重要人物，一个神秘组织的领导人，仍然在“完美”与阿修高中之间摇摆不定，他的行动，其他一切都是未知。

古美伊里的重要人物，一个神秘组织的领导人，仍然在“完美”与阿修高中之间摇摆不定，他的行动，其他一切都是未知。

古美伊里的重要人物，一个神秘组织的领导人，仍然在“完美”与阿修高中之间摇摆不定，他的行动，其他一切都是未知。

热血洛克人挑战高难度!!

肖邦卧病床
看到最后的梦中世界
梦中世界与现实完全不同
病人都得到魔法的力量
肖邦也不例外
光芒四射的宝石引导少女的命运
为了拯救少女
与命运抗争的少年
少女与少年
顺从与反抗
梦想与现实
完全相反的两个世界
悄然融合一体
命运的齿轮悄悄开始转动
梦幻的世界……

在梦境的世界里，肖邦经历了种种磨难，但他始终没有放弃过魔法。



画面诗情画意
人物造型完美无暇



波尔卡与肖邦相见之后决定踏上旅途
天降暴雨似乎预示着旅途的开始。

出发前夕天降暴雨!



在这个世界里，肖邦经历了种种磨难，但他始终没有放弃过魔法。

肖邦梦境中的世界的城市跟现实世界中完全相同，人们的生活也基本相同，不过贫富差异过大。

Trusty Bell™

~ショパンの夢~

本译名 信特铃音·肖邦之梦			
BANDAI NAMCO	7329日元	2007年6月14日	
角色扮演 / DVD-ROM	日版	1人	记忆容量未定

《信特铃音·肖邦之梦》是一款诗情画意兼华丽华丽的游戏作品。近日官方又陆续公布了本作的更多游戏画面，精致可爱的角色设定和优美典雅的游戏风格让人不知不觉地陶醉其中。这款游戏将日系角色扮演作品，能否帮助XBOX360打入日本市场，使玩家对本作更为关注。

音乐家肖邦在临死前三小时进入梦境，肖邦在童话般的梦幻世界遇到了身患绝症的少女波尔卡以及为了拯救

救波尔卡而奋战的少年阿莱克莱特，从此肖邦与他们一起开始了奇妙的冒险。虽然故事以梦境世界为中心，但故事在现实世界中也同时进行着。肖邦的对话似乎对故事也有影响。

本作的游戏制作人是制作过传说系列的名制作人野口伸二，另外还专门聘请了著名的钢琴演奏家斯坦斯拉夫·布宁在游戏中演奏了肖邦创作的多首名曲。 □文/雪飞



波尔卡与母亲以销售花药为生，因出现便便的药，一家生活陷入危机。

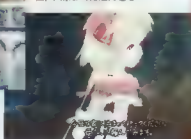
贫富差异过大。

少年们为生存拼命奋斗。



面对惨淡人生的少女
波尔卡

生活在港口城市不远处的小山村，与母亲相依为命的少女。以卖花和药为生，但是最近因为更为便宜的“花药”，因此几乎失去了生活来源。因为在这个世界上会使用魔法就是死期将近的象征，大家都对她避而远之。



梦境世界的旅行者
肖邦

肖邦出生于波兰，欧洲十四岁就成名。肖邦的内心受到了巨大的创伤。肖邦是因为这个缘故，肖邦在梦境中的世界，遇到了十四岁身患绝症的少女波尔卡，虽然自己明白肖邦的梦想是拯救波尔卡，但肖邦依然陷入其中不能自拔。

肖邦的内心受到了巨大的创伤。肖邦是因为这个缘故，肖邦在梦境中的世界，遇到了十四岁身患绝症的少女波尔卡，虽然自己明白肖邦的梦想是拯救波尔卡，但肖邦依然陷入其中不能自拔。

肖邦的内心受到了巨大的创伤。肖邦是因为这个缘故，肖邦在梦境中的世界，遇到了十四岁身患绝症的少女波尔卡，虽然自己明白肖邦的梦想是拯救波尔卡，但肖邦依然陷入其中不能自拔。

对抗命运的少年
阿莱克莱特

为了让贫穷的孩子们得到食物，阿莱克莱特在港口城市中偷食物。虽然知道这样做是错误的，但是却不能抛弃这些无知的孩子。只能将正义深藏在心中。使用粗鲁的语言，其实非常爱他们，把比利当做自己的弟弟。



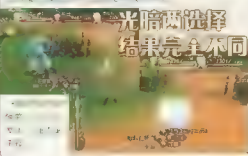
抗争命运除了战斗别无他法 战斗始于队伍出发前

本作不同题材和世界观的冒险，战斗系统也是独树一帜。本作将游戏中的自由度与策略性完美融合，并突出本作的独特游戏方式“分时战斗系统”。本作采用了大量从未在角色扮演游戏中出现的要素，比如夜间和阳光的不同条件下，必杀技和怪物的外表都会发生变化的系统”。本作的战斗最多可以容纳八人，玩家在每回合内都能自由地控制角色进行移动和攻击。

在玩家控制的主人公在野外场景移动时，怪物已经配重完毕，一旦玩家接近到它们就会自动进入战斗画面。由于地形因素对战斗会有很大的影响，进入不同的场所，玩家必须选择合理的配置。因此可以说本作的战斗开始于进入战前，此外，地图上的怪物全部可见。

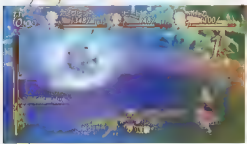
光与暗的必杀技

在战斗中，玩家可以选择使用光属性或暗属性的必杀技。光属性必杀技在白天使用，暗属性必杀技在夜晚使用。这种系统使得战斗更具策略性，玩家需要根据当前的时间和环境来选择合适的必杀技。



回合制与即时制的融合

本作采用了一种独特的战斗系统，结合了回合制和即时制的元素。在战斗中，玩家可以实时移动角色，但攻击和防御动作是按回合进行的。这种系统使得战斗更具紧张感和策略性，玩家需要合理安排角色的移动和攻击时机。



命中怪物以后，基础攻击力会提高，引起大爆炸。

全部网罗一并揭露 游戏画面之外的秘密

选择以西邦为题材的理由？

首先请向一下选择西邦的理由。

初芝：西邦是在2000年左右的游戏中，我第一次接触到的。它给我留下了深刻的印象，因为它具有独特的魅力和魅力。

初芝：西邦是一个充满魅力的世界，它有着独特的文化和历史。我想通过这款游戏，让玩家能够感受到西邦的魅力。

初芝：西邦是一个充满魅力的世界，它有着独特的文化和历史。我想通过这款游戏，让玩家能够感受到西邦的魅力。

为什么选择角色扮演的游戏类型？

初芝：我认为角色扮演游戏是一种非常有趣的游戏类型。它可以让玩家沉浸在游戏世界中，体验到角色的成长和冒险。我想通过这款游戏，让玩家能够感受到角色扮演的乐趣。

——负责演奏的斯柯达·布宁也是世界知名的音乐家啊！

初芝：关于演奏者最初有很多人选，但最后我们选择了斯柯达·布宁。他是一位非常有才华的音乐家，他的音乐为游戏增添了独特的魅力。我们相信他的音乐会让玩家更加投入到游戏中。

——西邦这么重要人物，主人公是谁？

故事的中心是西邦的梦想世界。游戏中

也是现实也是按梦想发展吗？

初芝：游戏中的世界是一个充满梦想和现实的世界。玩家可以通过游戏中的各种事件和任务，体验到梦想和现实之间的差距。我们相信玩家可以通过游戏中的经历，学会面对现实，追求梦想。

目前只介绍了四名主人公，玩家扮演的角色呢？

初芝：游戏中的角色是一个充满魅力和个性的角色。玩家可以通过游戏中的各种事件和任务，体验到角色的成长和冒险。我们相信玩家可以通过游戏中的经历，学会面对现实，追求梦想。

初芝：游戏中的角色是一个充满魅力和个性的角色。玩家可以通过游戏中的各种事件和任务，体验到角色的成长和冒险。我们相信玩家可以通过游戏中的经历，学会面对现实，追求梦想。

实际游戏时玩家可以操作的是谁呢？

初芝：游戏中的角色是一个充满魅力和个性的角色。玩家可以通过游戏中的各种事件和任务，体验到角色的成长和冒险。我们相信玩家可以通过游戏中的经历，学会面对现实，追求梦想。

初芝：游戏中的角色是一个充满魅力和个性的角色。玩家可以通过游戏中的各种事件和任务，体验到角色的成长和冒险。我们相信玩家可以通过游戏中的经历，学会面对现实，追求梦想。

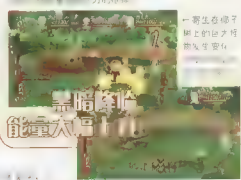
怪物外表与能力的变化

在战斗中，怪物的外表和能力会根据当前的时间和环境发生变化。这种系统使得战斗更具策略性，玩家需要根据怪物的变化来选择合适的攻击方式。



主人公的个性必杀

每个主人公都有自己的个性必杀技。这些必杀技不仅威力强大，而且具有独特的效果。玩家可以通过游戏中的各种事件和任务，解锁和使用这些必杀技。



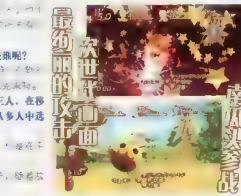
美丽世界以中世纪景观为基调

本作的游戏画面也是XBOX360主机上前所未有的，而且在游戏中几乎感觉不出读盘时间。这让玩家大为感动。看来已经能最大限度发挥出XBOX360的强大机能了！

初芝：这款游戏是一款非常努力，不过更为了玩家的强大而开心。因为制作的非常轻松，觉得真是一个优秀的作品。

画面风格是最初就决定了？

初芝：游戏的画面风格是在最初就决定了的。我们希望游戏能够呈现出一种独特的魅力和个性。我们相信玩家可以通过游戏中的经历，学会面对现实，追求梦想。





BATTLE RACING IGNITED BURNOUT DOMINATOR

本作的副标题“Dominator”的字面意思是统治者，一辆汽车就能统治一条赛道吗？其实玩过这一系列的玩家应该都能理解EA此字想表达的意思，那就是利用自己的赛车技术称霸所有赛道，从而成为无所对手的“公路霸主”

平台	主机/PC	游戏名称	火爆狂飙 毁灭
发售日期	2007年3月6日	开发商	EA GAMES
游戏类型	DVD-ROM	支持人数	1-6人
游戏容量	39.99MB	游戏大小	112KB

心跳脉搏随着汽车引擎一起而起伏 无规则爆炸疯狂自我挑战激情大暴走

火爆狂飙系列在4代之后，然而并不能算是正统续作，在国外也被玩家们戏称为“火爆狂飙4.5”。让人纳闷的是，一款赛车游戏有必要由这种“外传”吗？这个“外传”的质量又怎么样呢？其实在玩过这款游戏之后，这些疑问和顾虑也就消失殆尽了。因为本作有EA由主创的Criterion Games工作室开发制作，系列作品的原班人马保证了这款游戏原汁原味。另外，火爆狂飙游戏不同的是，火爆狂飙系列追求的是夸张震撼的撞车效果和爽快的漂移手感，精美的画面固然会锦上添花，然而并非是最重要的元素。因此火爆狂飙在PS2和PSP上，可能并不会影响人们游戏的兴趣。如果不是第5代早就公布的话，把本作当成是正统系列也没什么问题。

品中一直属于上乘水准，此次的火爆狂飙之路，相比上一作的提高虽然不大，但总算达到了PS2系列的巅峰。

本作画面的亮点主要是周围的景物，至于车身实在是很像再有多大的进步了。这款游戏的赛道设计很有想象力，让许多国家的建筑风格融为一体，呈现出一个富于异国文化色彩的都市景色。

至于汽车的碰撞，本作好像在这几辆汽车撞在一起的场面设计得很少，取而代之的是一切都和现实非常贴近。后面的汽车看到前面的事故也会自动刹车，而不是一味地冲撞。虽然是贴近现实，但可能让喜欢刺激的玩家们稍感遗憾。

音乐对于游戏来说，是烘托气氛的重要元素，许多经典的作品也都有着经典的音乐。《火爆狂飙之路》的音乐就是如此，一出现就随画面便随之而来的激情旋律，让人还没有进入游戏便已经开始热血沸腾了。

而在开始飙车的时候，周围伴随着节奏鲜明的摇滚乐，更是为游戏的进程增加了游戏动力。或许这些歌曲上犹犹，甚至可能很多人也不会去单独去欣赏这些音乐，但和游戏的音乐过程搭配起来以后，这些乐曲都受到游戏节奏而变得有吸引力，同时游戏也因为配乐而富有生机。这大概就是完美搭配的一个例子吧。不由得使我也回想起当初玩《火爆狂飙4》时的感动。

火爆狂飙之路的撞车手感继承了前作非常高，除了在转弯时要求力度掌握得更好之外，其余的部分

都没有改变。该系列的前几作留给人们印象最深的就是爽快的操作感。由于车辆都是高速行驶，同时路面状况也非常复杂，如果操作失误的话一定会影响游戏的流畅度。所以这一系列的操作方法高度简化，同类型游戏的最低点，同时又为其加入了一些增加难度的要素。例如加速装置。

以往作品中的加速装置，大都是按照普通车辆后释放的方式来呈现的。而在本作中，一旦加速装置蓄积至最大，那么在释放的过程中按住R1键不放后马上就会补充充足能量。这样一来，只要技术够好，加速就可以持续不断，让整个游戏过程保持在风驰电掣的状态当中。

可能游戏模式的单调是本作最像“外传”的地方了。游戏中除了增加了系统设定外，能让玩家游玩的也只有“世界巡回模式”、“经典挑战模式”和“多人竞赛模式”了。大家可能发现本作中“撞车模式”没有了，大概是因为没有太多的新意可以挖掘，或者是其他的什么考虑。没有了这个模式也让人觉得稍有些遗憾。

在“世界巡回模式”中，原来的各大挑战也变成了一个个小任务的挑战。每一场比赛都有各自的特点和完成目标，有的需要快速冲过终点，有的需要，有的则是限制时间，有的则需要多次冲过终点而不过等等。这些小任务的挑战性，并不多，但作为游戏的主要模式肯定是不含任何难度的。而且因为这些任务的难度并不太大，所以一定是以数量取胜。

本作只在PS2和PSP上推出确实有些令人意外，这也不像EA的作风。估计这也是索尼和EA的私下约定，看来索尼是看中了这款游戏的素质和号召力，想为自己的阵营增强战斗力。我们从此也可以看出这款游戏的水准确实值得赞许。

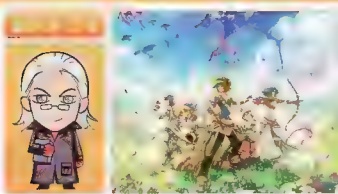
PS2的机能可能在一两年前就已经被发掘透了，后期出现的一些好作品和初期的游戏比起来已经有了很大的改观。《火爆狂飙》系列的游戏画面在同代作



【点评/风林】PS2末期的游戏画质手指头都能数得过来，但这款游戏推出时却没想到也能挤到末期经典当中。因为知道它不是正统续作，而且还不是全平台，所以一开始并不认为它会有多好。但EA毕竟是流行了，火爆狂飙也是赛车游戏的金字招牌，所以这款游戏的新颖感还是打动了。本作的小任务众多，就像是补充作用的“挑战”，而最为火爆的撞车模式不知为什么取消了，有点遗憾。另外，个人感觉游戏的难度偏低，不过赛道的设计更棒了，风驰电掣于美景当中也算是一种享受吧。本作的缺点就是游戏模式单调了点。

【点评/人魔】虽然我的赛车游戏玩得不够灵光，但对Burn Out系列真是很有好感的，其刺激和力的独特诠释使人有与车共舞的感觉。一款赛车游戏竟竟竟有了F1般的力度感，给我十分惊艳的感觉。但有些遗憾的是，在这次号称Burnout 4.5的“外传”中，游戏中的系列的灵感概念“冲撞”的表现有些让步，或者说，缩水。不仅专门的撞车模式没有了，而且在竞速中的碰撞也欠缺了一些火爆和魄力。这些虽然是要和分的。但本作的感受不错，并且由于能量蓄积的方式做出了一些调整，操作出色的话可以做到全程加速，速度方面的表现可以强化。

【点评/风林】为PS2末期还能有如此绝对独占的赛车大作推出，本作只有PS2和PSP版本，就值得鼓掌。游戏的整体素质依旧很高，如果不是在意的画面的话，跑出足够的爽快感是没有任何问题的。游戏中的任务足够多，绝对可以让你喜欢追求速度和渴望撞车的朋友们一个个的玩到尽兴。不过，本作在PS2平台的独占推出，毫无疑问证明正式第五代主机将会有相当程度的革新，《毁灭》作为新作发售前的过渡作品，既保证了玩家不去向其他系列赛车游戏群体靠近，又维持住系列的广泛人气，而且因为PS2推出，在销量上也有相当大的保证。



圣剑传说系列之勇者斗恶龙

本作作品刚一公布就让玩家吃了一惊，竟然从很弱的动作角色扮演毫无征兆地转换为即时战略。而最终幻想系列和勇者斗恶龙系列都给玩家盖上了角色扮演游戏者的名头，在惊讶之后更多的玩家产生的是怀疑、怀疑是否这一动作角色扮演系列转型的尝试是否能够成功，是否标志着一个系列的终结。然而本作上市后，玩家的担心与疑心全部一扫而空，虽然本作存在一些缺陷，但确实是值得玩的一款作品。这样的转型挑战值得鼓励，因为多种类型的转换可以满足多种玩家的需要，可以让那些不喜欢动作游戏的玩家通过本作认识圣剑系列，对该系列产生浓厚的兴趣，也能让那些圣剑系列系列的FANS们转换脑子，进行多类型游戏的尝试。

在勇者斗恶龙系列即时战略游戏，放在以前是想都不敢想的神话，但是NDS主机让这个神话成为现实。玩家可以利用主机触摸功能，把手中的触控笔当做鼠标进行即时战斗。除了支援单位外，游戏中的基本战斗兵种分为四大类，四类间互相克制，玩家在即时的战斗中必须考虑到兵种和克制的要素才能顺利地战胜敌人。除了这四大兵种外，还有一种特殊的战斗单位，把其中的触笔攻击方式特殊，并且与四个属性的兵种之间存在克制关系，可以辅助主战兵种战斗，但却不能担当战斗主力。因此在战斗中讲究的是兵种配合，针对敌人合理排兵布阵才是取胜之道。为了配合剧情需要，玩家可以以主角为主人投入战斗需要派遣角色参加战斗，这些主人公可以看成是魔兽争霸中的英雄，不但在剧情中地位重要，而且在战斗中还可以起到辅助的作用。

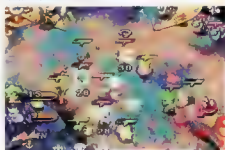
每名主人公都有自己的独特战斗技能和待机技能，战斗技能可以为士兵回复体力，可以增强某一兵种的能力，待机技能则可以节约建筑所需资金，加快建筑建设速度，提升士兵召唤速度等。主人公的特技加上主人公的优秀战斗力，使他们成为必不可少的战斗单位。由于每关的地图都有特点，玩家需要考虑到在此地图战斗的主力兵种，因此在派遣主人公出场战斗时，玩家还要仔细考虑到人物特技是否与主力兵种配合，除了人物特技外，主人公们还可以选择装备精灵使用魔法，不但为战斗增添了变化性，选择装备精良的主人公也为游戏增添了战略性。

游戏中的资源分为矿石和果实两种，矿石主要用来建造设施，果实主要用来招募兵种，而每个地图上的资源有限，玩家需要合理地利用有限资源战胜对手。两种资源的设计与电脑上流行的即时战略游戏非常相似，喜爱即时战略游戏的玩家可以轻松上手。随着游戏的进行，玩家还可以得到到精灵之力建造建筑，建筑可以重复战斗不能的主人公，还可以召唤神兽全地图对敌人进行属性攻击，地图攻击虽然强悍，但是制造成本却高昂，而且在使用后，建筑会自动消失。该如何取舍玩家需要认真考虑，绝不可能借助神兽的力量进行无脑攻击降低战斗的难度。

虽然本作作品是掌机上的作品，但战斗难度却不低。在一些地图中，不但会出现非常强悍的BOSS级敌人，玩家还会遭遇克制我方兵种的士兵，有时敌人还会把骚扰我方收场单位当做是第一重要任务，因此玩家在战斗中一不小心就会进退两难，甚至会因一时的疏忽而导致GAME OVER。

虽然本作优点很多，但也不存在些缺点，首先游戏的剧情比较俗套，又是为了一个莫名其妙理由反派企图毁灭世界，正派得到神的力量，不惜牺牲亲人及人之心背负骂名，为了所谓的正义战胜反派拯救世界。这样的剧情玩家看到的太多了，家用主机的精美画面而可以在一定程度上起到煽情的效果，而NDS掌机却因为机能之限，不能从画面表现出正派的魅力所在，因此在游戏中几乎可以无视剧情，玩家只能感受到游戏系统本身带来的乐趣。

情比较俗套，又是为了一个莫名其妙的理由反派企图毁灭世界，正派得到神的力量，不惜牺牲亲人及人之心背负骂名，为了所谓的正义战胜反派拯救世界。这样的剧情玩家看到的太多了，家用主机的精美画面而可以在一定程度上起到煽情的效果，而NDS掌机却因为机能之限，不能从画面表现出正派的魅力所在，因此在游戏中几乎可以无视剧情，玩家只能感受到游戏系统本身带来的乐趣。



在游戏中玩家可以成为集中指挥作战，统一行动，但需要，旦对其他单位下达命令，再想对刚才编成的队伍下达指令，则要重新编成。再加上各个单位前进中队员互相阻挡，与玩家返回重新编成队伍时，有不少队员已经绕路到很远的地方，负责采集资源的收获单位在稍微状态下的地区通过时，经常会互相阻挡，导致谁也不能通过，玩家需要亲自指挥才能疏通道路，大大影响了玩家的正常游戏。在战斗中，玩家锁定的攻击目标如果在移动状态，玩家派遣的攻击单位并不会跟随敌人一起移动，而是必须走到最初指定的攻击地点，之后再追求移动中的攻击目标，这样玩家在战斗中必须不断地下达攻击指令，玩家的士兵才能尽快地发动攻击。在多个部队战斗中，玩家会被各种事件打断而失去优势，虽然是掌机操作不能跟电脑相比，但是这样别扭的操作系统还是会让玩家失去耐心，提前放弃这款游戏。



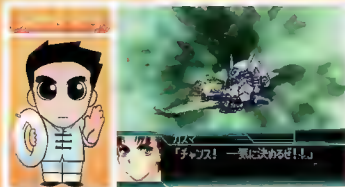
【点评人小毒】本作可以说是非常有特色的 动作片，让玩家能在掌机上享受到即时战略游戏，可以说是一大突破。但是由于机能有限，在操作上不完美，尤其是单单位互相阻挡，会让玩家觉得非常郁闷。当然本作士兵分为七大类，每类兵种都有五六个级别差别，全部号称二十多种兵种，但实际上真正有用的不过是每类中的高级兵种。因为同类型兵种只有能力上的差别，最大招募上限为二十五名单位，因此在游戏的中后期，大家都有个资本也是愿意去多花费资源招募 十五个单位中的高级士兵，在战斗中兵士完全会有用武之地沦落为游戏中的辅助。



【点评人 唯宝】我既不太喜欢即时战略类型游戏也不太喜欢RPG类型的游戏，也不认为它又能做好除了RPG类型以外的游戏——我知道这次的游戏不是其本村开发的，但即使如此，就算意外或者老招代理，他都不肯用了自己这伙“RPG以外苦手”的招牌。凭着SE和圣剑的名号，本作很吸引 某些人关注和好奇，但以我个人感受来说，游戏整体素质平平。兵种和地图的设计欠缺亮点，细节和平滑度的设置还值得商榷，此外敌人系统和敌方单位的寻路AI的极不完善，对于 即时战略类游戏来说是非常不靠谱的事情，玩家不少时候都被折磨得疲于奔命于手忙脚乱。



【点评人 风林】如果参考首周销量两万本的战绩，那么你一定要把本作归为次等货。但事实上，“勇者斗恶龙”还是相当值得一玩的作品。画面音乐之类的表面就不多说了，剧情方面倒中规中矩，事实上近五年发售的二部“圣剑”都在剧情设计方面都没有什么亮眼的表现。战斗系统就表现相当不错，虽让RPG没落，但突破创新的精神值得表扬。尽管最后出来的实际效果远不如宣传的那么的吸引人，但对于NDS平台来说，本作在系统上的调整还是非常有意义的，值得尝试。不过考虑到现在这个销售结果，相信系列不会再有类似系统的续作出现了吧？



本刊评分	超级机器人大战W	5040日元	2007/3/1	1人	512Mb
战姬授权	卡带	日版			

万寸屏幕之上演绎热血机战之魂！ 伴施行町电音而出的上忍与男！

与前几年机战系列作品频出的节奏相比，最近两年则是明显风平浪静许多，去年更是一年都没推出新作。PS2版OG的一延再延让FANS们等到心焦，好在NDS版《超级机器人大战W》的推出及时缓解了这一情形。

从参战作品上会发现，这次的W中仍然没有UC系高达登场，其实这种情况在GBA上的机战J中就已经出现了，而JC系机体在本作中的两次缺席或许也比较说明了眼镜厂商方面在以后选择参战作品时的一种态度和趋势。短促还能算是“高达”系的作品就只有W系列和SEED系列了，不难发现，这两部都是主角偶像化倾向非常明显的高达作品。勇者王系列虽然早在家用机上就有过登场，但是ALPHA3作为主创组的重要组成部分，但是在掌机上的机战作品中登场还是头一次。宇宙骑士和全金属系列上次在机战J中表现良好之后再次成为W的主打作品，比较出乎意料的应该是盖鲁王的登场了，这部小时候看过的动画确实勾起了不少回忆，不过遗憾的是，在本作中虽然盖鲁王也有不少戏份，但机体实用性并不高，只能算是二流机体。



其实眼镜厂商还是非常给住FANS面子，的，GBA上就先后推出过六款新作（如果加上前不久发售的FAMICOM MINI版第二款就是七款了），当然这其中最大的原因还是GBA庞大的用户群，不过机战在GBA这么高的推出频率还是相当让掌机玩家们开心的，因此自然也就对NDS版机战抱有极大的期待了。关于NDS版机战的消息早在NDS发售很久之前就都有了，只不过后来眼镜厂商方面一直对此事守口如瓶，直到去年底才突然推出本作的具体发售日，实在是多少有点出乎FANS们的意料。虽然NDS并不是一台以性能为卖点的掌机，但与GBA比起来还是有较大进步的，那么与以前的GBA版机战比起来，本作到底有哪些方面的进步呢？

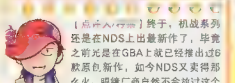
厂商宣传的本作在战斗画面上的表现上加入了大量动作动画方面的描写，更具体地说，从实际游戏来看，在机体招式的面表现上的确有了不少细节上的进步，但魄力感仍然不够，毕竟NDS屏幕就这么大，因此很难在这方面有太大突破。本作在画面整体给人的感觉与GBA版进化并不大，不过在界面感觉上比机战J要好一些。至于背景音乐方面，如果只用NDS的喇叭来听的话，其实音质差不多，但如果你有一副好耳机听的话，不妨插上耳机听听看，感觉就会立马不同了，能够明显感受到音质比GBA版还要进步。说到这里，北斗忍不住要说一下个人认为本作最让人不满的一点了：那就是没有语音！以前掌机上的机战没有语音还可以解释为掌机性能不够或是卡带容量不够，但在NDS的游戏里加入语音实在不算冒进，没必要像家用机版那样全程语音，只要是在战斗时能够喊出那些热血的台词就足够让人热血沸腾了！特别像是勇者王系列这种热血番都登场了，却没有语音相衬，实在是让人非常不爽！NDS上的许多游戏都有大量语音加入，眼镜商

却未能在本作中满足我们这一点小小的愿望，看来还是诚意不够啊。

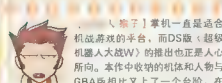
系统方面，这次的变更不大，本作的双屏一个是主画面，另一个则是战斗画面的表示，可以直接用触控笔进行操作，这样玩起来会有一种在棋盘上下棋的感觉，不过对系列老玩家而言，应该还是用传统的操作方式比较习惯和方便。本作在主角和主角机的选择方面也和系列作品不同，主角和机体都是唯一的，没得选择，另外这次也不是传统的一半机后后出主强化机体，而是在中期可以选择在战场上让主角机与母舰合体，真正的主角机最终形态是在49话才出现，没几句话就要通关了已经。

主线流程的设置上，本作分为上下两部，前27话为第一部，之后的剧情为第二部，说是两部，其实在游戏中的时间上也相差不多。伴随着这几次的登场作品，就会发现里面许多作品也都是有好几次的，给它们分一下，倒也还算合适。游戏一周目的单独剧情一共有55话，这个分量对掌机而言还是比较宏大的。另外，虽然在本作中敌人数量仍然比较多，但与机战J那种让人感觉没完没了的敌增援设定比起来，还是要好上不少，毕竟机战系列难度本来就不高，再加上本作的难度再度有所下降，所以实际玩起来并不会费什么事儿，只是多费些时间而已，但是要想看到真正的最终话和最终BOSS，就必须二周目才行，而且实际难度也并不大，虽然NDS自机战系列来说就是家常便饭，不过多少还是有点点挑战。

整体来看，这款《超级机器人大战W》应该算是无功过的一部作品，作为NDS上的第一部机战，本作并没有给我们带来多少惊喜。相较于以前的GBA版机战而言，本作虽然在各方面都有进步，但没有人给出一丝一毫的惊喜，不过由于本作本身的素质还是不错的，所以对拥有NDS的玩家FANS们来说，还是绝对值得好好玩玩的游戏。



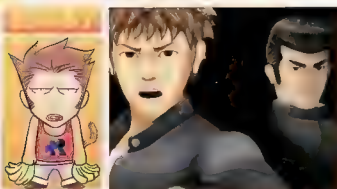
【点评人风铃】终于，机战系列还是在NDS上出现了新作，毕竟之前光是在GBA上就已经推出过6款原创新作，如今NDS又买得这么火，眼镜厂商自然不会放过这个机会。虽然之前的宣传中表示本作的画面会有大幅进化，不过就本人所见，这次除了在游戏战斗动画中加入了更多的动作之外，和GBA版比起来也没有多大区别。能够看到盖鲁王的登场让人惊喜，可惜的是在游戏战斗中基本上派不上大用场。感觉主角机体形态的变更有点问题，中期合体型态时的主力招式都是格斗系，最终形态又整个是一射击系，估计不少人都会加错BP点数。



【点评人风铃】掌机一直是适合机战游戏的平台，而DS版《超级机器人大战W》的推出也正合人心所向。本作中收录的机体和人物与GBA版相比又上了一个台阶，在很久没有玩到机战新作的时候，这个游戏到来正如同窗大小的小雨一般滋润着每个机战玩家的干涸心灵。虽然有不少内购但是情节确实不多就是这样的，有了触笔之后，游戏的操作更加简化，而喜欢传统操作的玩家们也一样可以用以前的方式游戏。本作的流程比较短，2周目100多话的内容足够各位机战fans们玩上相当长的一段时间了，所有喜欢机战的玩家们从现在开始，都要好好享受。



【点评人风铃】将《机战OG》硬生生地从2月挤进发售日未定的作品《机战W》，幸好没有让玩家失望。游戏的流程够长，总体也保持了机战系列一贯的水准，让人欣慰。而且本作也是两次世代掌机发售以来的第一款正作的非移植全新作品，凡是喜欢机战的玩家们都不应该错过。事实上，从本作的表现来看，NDS也是非常适合机战游戏的平台，双屏的利用相当好，尽管画面表现力上不及家用机，但能够随时随地地体验，还是相当值得。全59话的足量内容现在看来还是多少有点遗憾（OG的玩家平抚了一下心中的伤痛）。



喧嘩番長2
フルスロットル
~FULL THROTTLE~

	本邦译名 喧嘩番長2 極速飛馳			
	SPIKE	6800日元	2007年3月8日	
动作冒险	DVD-ROM	日版	1人	239KB

如果你现在还在学校读书的话,你会不会觉得每天往返于住所和学校的两点一线的生活过于沉闷?如果你有在上学时被不良少年勒索的经历,你是否认为这些欺负你的家伙很可恨?但是如果你有机会和这群家伙调换一下位置,你会怎样安排自己的人生呢?也许《嘘嘻番长》这个系列可以给你一种答案。

前作《喧哗番长》的特点就是“用另类的角度描绘年轻人的世界”。在游戏里，理论上来说做一个模范学生还是凭借自己的兴趣随心所欲都由玩家自己决定。但是因为这个游戏的中心就是“喧哗”，所以就根本没有让玩家在学校好好上课の設定，无论什么时候去学校，教室里面都没有上课的痕迹，这也是这款游戏的一大怪诞特征。

既然不能老老实实地在学校呆着，那躲到外面去转悠吧。游戏刚刚开始的时候，运气经常会在街上碰到听你“放电”的不良少年。结果他们都不敢说一句走避的话，就会被他们当作真人来捉弄，话说回来了，你到哪儿乱转又不去打架，那你玩这个游戏又有什么用。而按照打架的规则，在动手之前必须用眼神挑衅，就如同武将排班之前要叫喊。眼神的挑衅还不合时宜的叫做，或称之谓，不但要被对方嘲笑，还会招来主人口初期的能力爆发，如果被三狂殴的话，很容易就会挂掉。之后群“ニニニニニニニニ”这样的声音，唉，ニニニニニニニニ居然用“放电”这样幽默

的说法，真是够那什么的。被扁之后如果Continue的话就要先破一笔财去看医生，之后3天内脑袋上缠着绷带取不下来。想想主人公被整成木乃伊的样子还要继续上街打人挣名声，真是不容易啊。

在戏院里，主人公的名字是最重要的。要获得好的名声，就必须变成超“シブイ”（换成中国话差不多就是“酷”的意思），那就必须多招人，多和观众交朋友，多和“シブイ”次文化圈里的对手斗。游戏机能够提升“シブイ”的方法不多，但是恶劣的条件却特别多。走路的时候有枪不能不打（打过去不许收钱，否则降低名声），这是流氓的设定¹，骑车的時候有人不能不骑，有的时候打着警察一不小心伤及无辜就会招来一群警察抓你，而且还不能反抗，即使反抗也不见得他们怕，因为他们不怕你是无赖的。有时候顾客会提出荒谬的状态如“シブイ”在瞬间变成“シャブイ”，一直走到连锁店都进不去，而且人人怕，真是“多势力的世界啊”。

要成为名扬东关的哮喘第一人(没办法,不能像病生一马一样做到望岛之龙,至少要在东关这片地方的一群小混混里挣点名声吧),只提高自己的风纪是不够的。作为任“暴走”为生命的华丽一族,主人公必须拥有一辆拉风的摩托车(还要想办法改废车上的各个部分以使其变得更加“哮喘上等”);



配上帅气的特攻服！在一般人看来则是很帅气的。但是这些东西都不是白给的，所以必须得有足够的钱才能买到。除了辛苦打工之外，玩家们有时在更多的时间里还是在街头上打架挣零花钱。只要你打得够猛，平时和流氓相见的家伙们会在吃完告退之后都会乖乖地把钱交出来，而且以后见了你都会变得服服贴贴的。事实上，扫街会吓得流氓连车上，这种感觉很爽对不对，不过由于门在外，安全自负，要是因为太贪心不量力自己过度招致被人或者马路上的人亏你做事的话，那可就得得不偿失了。

游戏中的情节是多分支的，主线剧情可以分为“极东逐虏篇”和“东兴行走篇”，此外每一个不同结局的篇章都会有分支，到最后一共共有13个不同的结局。也就是说玩家每有结局时而来的游戏数至少要游玩3次通关，这也就比较考验玩家们游戏的耐力了。游戏中的恋爱要素不假说矣，只能算是主线之外的一个小点缀。男子最后是和哪个女生在一起也是由玩家们自己决定的。一般在游戏的时候最容易出现弱气眼镜MM的告白，感觉还是不懂的。除此之外还有两位女性角色有可能会对主角有所好感，最合适的应该是学生高年级的不少女团体“花蝶组”的领袖了。不过最后谁追到谁也取决于大家在游戏中的表现，身为“狂犬”的主人公总是不应该到最后连一个女朋友都没有吧。

说到游戏的不足之处，不知道SPIKE用了这么长时间开发的这一代，为什么在打击手感和判定方面与上代相比没有什么长进。按说这种GTA一样的游戏，最重要的就是打架时的快感，但是这个游戏的手感很不令人满意。日本厂商在制作这类3D游戏的时候和欧美差得太远了，有的时候学人家还学得很不像。

严格地说，作为一个动作游戏，*咆哮番长2* 还是有許多不足的地方。我们从这个游戏里看到更多的，是游戏中体现的文化特色。



【点评人 北子】据说，像本作主角这样的“混混”，现在就是职业选手和业余选手的区别。本作不论是世界预选赛还是游戏系统都和前作差不多，上还是比较简单的。系统中最令人感兴趣的“原图儿”系统和“对词”系统仍然在，感觉这是整个《噬嗑篇》里最有意思的地方。游戏的剧情设定太新奇，仍然是“年轻有为”的高中生混进斗地主和争抢“XX牌”的故事。打斗时的动作设计和节奏感仍有较大的提升空间，使动作、技能、拳脚功夫和弱智的敌人设定比较让人无奈。个人对这类游戏尚不怎么兴趣。



以第一个电影里有人说过，小流氓和原社会的区别是什么？答案是：专业。这个游戏很明显地体现了这一点。无论是 SPIKE 的制件水平还是游戏本身的素质，和某些国内游戏的差距就是个业余作品、打靶而已。请那些托们说：想要什么的好，没有 一个方面不是超出成熟的玩家。毕竟这个游戏是给中 低端玩家们玩的，不能太暴力也不能太艺术，所以做到最后就是这个样子了。在游戏初期玩家们基本上是在受虐和虐虐中度过，加上特摄片 特劳白、虐虐番长的系列在玩许多动作游戏名作的眼里就是个很蛋蛋的游戏。



【点评人】龙马 尽管本作与其他大作相比还有不尽完美的地方，但是作为一个体现暴走族不良少年题材的作品，也算是不错了。系列本作远不如以前的“热血”系列给人带来的感觉，但是作为现在PS2上为数不多的日式自由自由度游戏来说，制作的水平和指导人员所花的工夫确实还是有的。玩家在游戏中的不同选择产生了不同的结局，又有不同的续起带来不同的结局，玩家们在这离奇的剧情和人物对白里看到的，是一个自己创造的青春冲动时期的少年故事。也许这个故事情节很幼稚，但是这也是让众多年轻人和曾经年轻过的人产生共鸣的一种经历。



GOD OF WAR II

无须多言，绝对的经典大作，让每个动作游戏玩家都为它的疯狂的作品。本作保持了初代的上佳素质，带着我们在克里托斯的命运之路上继续前行。

PS2	本刊译名 战神2			
4015	SCEA	49.99美元	2007.3.13	M
	DVD-ROM	美版	1A	525KB

令奥林匹斯众神为之颤抖的力量 凡人永远无法想象的史诗级战斗

《战神2》刚一发售，立刻成为了编辑部的焦点，几乎每个小编都迫不及待地想要看看克里托斯这个嗜血的斯巴达人在这一作中又将做出什么惊天动地的事迹来。这一天大家讨论《战神》系列的热潮，说起克里托斯在上代中披荆斩棘利用，这一代又遭到宙斯的欺骗，小津评价道“看起来这个人没什么智商。”暗夜在一旁接口说“这人还需要什么智商啊。”众人哄笑。

确实，对于这样一个神罚杀神、佛挡杀佛的家伙来说，有肌肉就已经足够了。“没什么智商”的克里托斯已经把三世上弄得鸡犬不宁，如果再有智商的话，恐怕别人都不活了——这虽然是一句笑话，却从一个侧面反映出了《战神》系列之所以大获好评的原因：带有暴力元素的动作游戏满大街都是，但很少能有哪个可以和《战神》一样纯粹、一样耐人寻味。克里托斯显然不是一个好人，但他绝对是一个百分之百忠于自己原则的人——他的原则就是“力量至上”。对于比自己强大百倍的人（或者怪物、或者神），克里托斯从不畏惧，而对于弱者，克里托斯也从不同情。《战神2》结尾克里托斯仰天长啸“如果奥林匹斯众神都阻止我复仇的话，那么就让它们都去死吧！”狂怒至此，实在令人血脉贲张。如此鲜明的角色形象，再加上希腊神话的故事背景设定，对于《战神》系列的成功，的确功不可没。

如果你玩过前作的话，你几乎可以马上掌握《战神2》的操作。换一句话来说，《战神2》的动作系统和前作相比几乎没有任何大的变化。不论是动作系统、游戏的画面、音乐也基本继承了原作的质感和风格。对此，我们显然不能要求太多，因为作为一款PS2游戏，前作已经足够完美。在发售之前，制

作者就已经表示，之所以决定把《战神2》继续放在PS2上，就是为了避免适应新硬件平台所带来的负面影响，用最成熟的技术展示《战神2》的世界。可以说，他们交出了一份令人满意的答案。令人印象深刻的盛大场景、非常精细的画面表现（以PS2的机能而言）、流畅真实的人物动作、还有恰到好处烘托了整体气氛的音乐，都足以得到满分的评价。当然，也有些玩家可能认为《战神2》的动作系统仍然过于单调、缺乏深度。这种观点固然有一定的道理，但换一个角度来看，《战神》系列的重心本来就不在技巧性上。每一个玩家都能从最简单的操作中获得满满的快感，这就是《战神》系列的优点，也完全没有必要机械地模仿其它作品。

当然，也不能说《战神2》比起前作来完全没有进步。例如克里托斯新增了一些动作，Boss战的数量也比前作多了一些。上一作中克里托斯施展的“波塞冬之怒”被新的“克洛诺斯之怒”取代，两者的性能有小小的差异，克洛诺斯之怒更侧重于限制敌人的行动，而且攻击敌人的数量也有限制，这使得它不至于和“阿特拉斯地震”以及前作的“哈迪斯军团”这样的大范围魔法重量，也增加了一些战术性。而另一个让人印象深刻的变化就是《战神2》的难度比起前作来更高，在很多场景中，敌人兵种的配合显得更加高明。例如能破防的兵种加上攻击频率快、攻击范围广的兵种，就很可能让行家头疼。游戏终盘的几场战斗更是让人有扔手柄的冲动。当然，如果你是动作游戏苦手，也可以选择Easy难度，那样同样可以享受到格斗的乐趣了。

第一次玩《战神2》，很可能花费你五个多小时的时间，这其中剧情动画就占去了一个多小时。前面已经说过，《战神》系列的背景设定是它的卖点之一。它巧妙地利用了希腊神话中的很多

著名情节，并且加以改变，组织起一个引人入胜的故事。例如在希腊神话中，克洛诺斯、宙斯这两代大神都是通过推翻自己的父亲而夺取了神界的统治权，《战神2》就抓住这一点，在剧情中设下了一个伏笔，手法可以说颇为高明。而宙斯与泰坦巨神之间的大战也在本作有所表现，更加增添了故事的史诗气氛。相信因为《战神》系列前对希腊神话感兴趣的玩家也不在少数，也算是游戏为推广文化做出的贡献吧。



最后还想说几句也许是题外的话。熟悉希腊神话的人知道，希腊神话中的“神”未必值得尊敬。例如宙斯，在古希腊人心中本来就没怎么地位，但“英雄”却一直为人们所崇拜。《战神2》在延续“神”主题之外，还刻意排除了宙斯等几个著名的英雄开了一把黑，让他们惨死在克里托斯的手下，实在是个不好的苗头。好多人家也是付钱买游戏、斩柴卖豆腐的“名角”，在游戏把他们塑造得如此面目可憎，总让人感觉有点别扭，显得“说教”的成分过重，剧情不够严肃。说不定什么时候编剧头脑一发热，在《战神3》中让阿喀琉斯、赫克托尔等人也在克里托斯的手下，那可就要引起人们的抗议了。



【点评/暗夜】最近因为找不到好玩游戏玩而逐渐积累的郁闷，随着《战神2》系列发售一扫而光。编辑们也很久没有出现过这种七八个人同玩一个游戏的盛况了。往大里说，

现在在各个论坛上讨论这个游戏的人也绝对不在少数。一个美式动作游戏，能够在国内玩家中获得如此高的认同度，不得不说是个巨大的成功。它就像一个超级娱乐性的大片一样，用最直观、最刺激的画面吸引来取悦人们的青睐。虽然比起前作，

《战神2》没有什么实质性的进化，但保持水平对我们来说已经足够。剧情结尾留下的悬念，更让我们期待《战神3》重生的那一天。



人小涛】如此血腥、如此暴力的画面，却不会让人感到反感，《战神》系列堪称独一无二。由于前作的成功，二代受到了大家前所未有的关注，而它也确实不负众望。尽管PS2还没有可能“死去”，以后还会有不少的游戏推出，但很难想象会有哪个游戏能比《战神2》来更完美契合PS2的谢幕作品。无论是画面、音乐、场景设计还是剧情，《战神2》都可以用完美来形容。唯

的遗憾，就是它还是PS2平台货。如果能在次世代主机上看到这样畅快游戏，那才真是爽到极点。对了，SCE还确认将在PSP上推出《战神》，看来我的PSP又要增加一个必玩作品了。



【点评/胖子】用最粗暴的方式征服世界，这就是克里托斯的哲学，也是我们喜欢玩《战神》系列的原因。《战神2》延续了前作的剧情，在结尾也留下了伏笔，三部曲看来指日可待。比起前作，《战神2》增加了数种新敌人，换一句话说也就是为克里托斯增加了三种新的屠戮成分。对于一个动作游戏玩家来说，如果错过《战神2》绝对会是一生的遗憾。如果要设想的的话，我觉得是一次大幅增加了过多的跳跃成分，似乎不太符合游戏的主题。是除了开始的巨像之外，基本没有出现“超大型”的Boss，让人稍有点遗憾。



本、著名组织行动？！峰战士

Ubisoft	59.99美
DVD-ROM	美版

2007年3月6日



在游戏中出现的各种武器士兵装备都是在游戏中真实存在的。这使得游戏更加具有真实感。本作最大的卖点——优秀的组合作战模式，使游戏中的军事战术更加丰富，让玩家在战斗中体会到真正的军事指挥家。

系列第二作全面进化再次登陆次世代平台
在虚拟的战场上体验现代战争带来的震撼

☞ 烟雾弹与炸弹的使用小技巧

作为两种“两栖”生物，烟草甲和玉米象在分布上都有着各自非常鲜明的使用特点。作为侵扰蔬菜，在设施内则需要与丁桂宁结合使用来防治。由于通过高度通风换气时，蔬菜上的烟霉病、灰霉病、白霉病、霜霉病等真菌性病害会大量发生，因此蔬菜上不宜使用烟草甲和玉米象。在蔬菜上，烟草甲和玉米象的防治主要依靠物理防治。在蔬菜上，烟草甲和玉米象的防治主要依靠物理防治。在蔬菜上，烟草甲和玉米象的防治主要依靠物理防治。

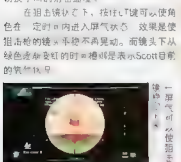


B 小队模式指挥小队精英

[illegible]

二 狙击枪的快速使用小技巧

狙击枪的优势就在于可以攻击距离较远的目标,并且具有穿透障碍物的能力,是游戏中不可缺少的武器之一。在游戏中可以调节狙击枪的射击速度,既可以连发也可以单发。调节的方法是按住A键,再用十字键的“下”和“右”进行切换。在不同的战场环境下,要及时切换不同的射击速度。



在使匪狙枪发出连发。可以连发是单发是连发。

新民主主义革命总路线

	20	以所有有任务，中途没有死亡				内至少五人以上
The Cat Co-op 2 Perfect	20	在普通（困难）难度下，完成合作模式战役2	Dangerous	15	在单人组队模式中杀敌数在160以上，房间内至少五人以上	
Co-op 2 Perfect	20	以所有有任务，中途没有死亡	eths	20	在单人组队模式中杀敌数在300以上，房间内至少五人以上	
Catena Co-op 4 Perfect	20	在普通（困难）难度下，完成合作模式战役4	Ruthless	25	在单人组队模式中杀敌数在500以上，房间内至少五人以上	
Outpost Co-op 5 Perfect	20	以所有有任务，中途没有死亡	Sniper Expert	20	在单人组队模式中杀敌数在1000以上，房间内至少五人以上	
Hitout Co-op 6 Perfect	20	在普通（困难）难度下，完成合作模式战役6	Single Player Master	50	单人游戏中杀敌数或	
Perfect Co-op Campaign	40	在敌人（困难）难度下，完成所有合作模式战役以及所有有任务，中途没有死亡	Threaten! Walkthrough	5	单人游戏中杀敌数	
Team Veteran	25	在单人（困难）难度下，完成所有合作模式战役以及所有有任务，中途没有死亡	Challenge 1 Complete	10	单人游戏中杀敌数	
Solo Veteran	25	在单人（困难）难度下，完成所有合作模式战役以及所有有任务，中途没有死亡	Challenge 2 Complete	10	单人游戏中杀敌数	
Co op veteran	25	在单人（困难）难度下，完成所有合作模式战役以及所有有任务，中途没有死亡	Challenge 3 Complete	10	单人游戏中杀敌数	
			Challenge 4 Complete	10	单人游戏中杀敌数	
			Mission accomplished	30	在单人游戏中杀敌数	
			Act 2 Complete	15	在单人游戏中杀敌数	
			Act 3 Complete	15	在单人游戏中杀敌数	
			Act 4 Complete	20	在单人游戏中杀敌数	
			Act 5 Complete	20	在单人游戏中杀敌数	
"Mafia Defender"	20	在单人（困难）难度下，完成所有合作模式战役以及所有有任务，中途没有死亡	Act 6 Complete	20	在单人游戏中杀敌数	
Halo Hunter	20	在单人（困难）难度下，完成所有合作模式战役以及所有有任务，中途没有死亡	Act 7 Complete	20	在单人游戏中杀敌数	
Demo Expert	20	在单人（困难）难度下，完成所有合作模式战役以及所有有任务，中途没有死亡	Act 8 Complete	20	在单人游戏中杀敌数	
Combat Medic	25	在单人（困难）难度下，完成所有合作模式战役以及所有有任务，中途没有死亡	Act 9 Complete	20	在单人游戏中杀敌数	
"Agent N.P.D."	25	在单人（困难）难度下，完成所有合作模式战役以及所有有任务，中途没有死亡	Act 10 Complete	20	在单人游戏中杀敌数	
Team Air Star	35	在单人（困难）难度下，完成所有合作模式战役以及所有有任务，中途没有死亡	Act 11 Complete	20	在单人游戏中杀敌数	
Enhancer	20	在单人（困难）难度下，完成所有合作模式战役以及所有有任务，中途没有死亡	Act 12 Complete	20	在单人游戏中杀敌数	
Threaten!	10	在单人（困难）难度下，完成所有合作模式战役以及所有有任务，中途没有死亡	Act 13 Complete	20	在单人游戏中杀敌数	

在战场上，战友是最重要的伙伴，团队合作下才能使自己更好地生存下来。

★游戏铁板烧★2007.08 31

波澜壮阔的史诗 《火炎之纹章》的历史

Fire Emblem

火炎之纹章

萧千的TC游戏

能通义就懂你勇敢

遇到危险就火着尾巴逃

骄傲的傢伙只会掉进陷阱里

——1990年初代《火纹》主题曲



什么是 火炎之纹章？

“火炎之纹章”是任天堂FC平台上的战略角色扮演游戏。它由日本游戏公司Intelligent Systems开发，并于1990年在日本首次发行。这款游戏是《火炎之纹章》系列的第一部作品，也是该系列中最受欢迎的一部。游戏的背景设定在一个名为“阿卡尼亚”的王国，玩家需要领导一支军队，与邪恶势力进行战斗。游戏中的角色包括骑士、法师、弓箭手等，每个角色都有独特的技能和属性。游戏的玩法是回合制战略，玩家需要根据角色的特点和敌人的弱点来制定战术。游戏的难度适中，适合各个年龄段的玩家。游戏的音乐由著名作曲家宫崎英高创作，为游戏增添了更多的魅力。游戏的发行标志着Intelligent Systems在游戏开发领域的崛起，也为后来的《火炎之纹章》系列作品奠定了基础。

但《火炎之纹章》是一款战略角色扮演游戏，玩家需要领导一支军队，与邪恶势力进行战斗。游戏中的角色包括骑士、法师、弓箭手等，每个角色都有独特的技能和属性。游戏的玩法是回合制战略，玩家需要根据角色的特点和敌人的弱点来制定战术。游戏的难度适中，适合各个年龄段的玩家。游戏的音乐由著名作曲家宫崎英高创作，为游戏增添了更多的魅力。游戏的发行标志着Intelligent Systems在游戏开发领域的崛起，也为后来的《火炎之纹章》系列作品奠定了基础。

作为一款战略角色扮演游戏，玩家需要领导一支军队，与邪恶势力进行战斗。游戏中的角色包括骑士、法师、弓箭手等，每个角色都有独特的技能和属性。游戏的玩法是回合制战略，玩家需要根据角色的特点和敌人的弱点来制定战术。游戏的难度适中，适合各个年龄段的玩家。游戏的音乐由著名作曲家宫崎英高创作，为游戏增添了更多的魅力。游戏的发行标志着Intelligent Systems在游戏开发领域的崛起，也为后来的《火炎之纹章》系列作品奠定了基础。

这款游戏是《火炎之纹章》系列的第一部作品，也是该系列中最受欢迎的一部。游戏的背景设定在一个名为“阿卡尼亚”的王国，玩家需要领导一支军队，与邪恶势力进行战斗。游戏中的角色包括骑士、法师、弓箭手等，每个角色都有独特的技能和属性。游戏的玩法是回合制战略，玩家需要根据角色的特点和敌人的弱点来制定战术。游戏的难度适中，适合各个年龄段的玩家。游戏的音乐由著名作曲家宫崎英高创作，为游戏增添了更多的魅力。游戏的发行标志着Intelligent Systems在游戏开发领域的崛起，也为后来的《火炎之纹章》系列作品奠定了基础。

这款游戏是《火炎之纹章》系列的第一部作品，也是该系列中最受欢迎的一部。游戏的背景设定在一个名为“阿卡尼亚”的王国，玩家需要领导一支军队，与邪恶势力进行战斗。游戏中的角色包括骑士、法师、弓箭手等，每个角色都有独特的技能和属性。游戏的玩法是回合制战略，玩家需要根据角色的特点和敌人的弱点来制定战术。游戏的难度适中，适合各个年龄段的玩家。游戏的音乐由著名作曲家宫崎英高创作，为游戏增添了更多的魅力。游戏的发行标志着Intelligent Systems在游戏开发领域的崛起，也为后来的《火炎之纹章》系列作品奠定了基础。

的网友们可以去查阅相关文章详细了解一下。

Part 1 暗黑龙与光之剑 & 纹章之谜

1990年4月20日,系列的开山之作《暗黑龙与光之剑》在日本发售,于FC上开始了它的处女秀。游戏上市,便因其丰富的内涵以及对玩家头脑挑战的乐趣在业界获得广泛好评,火剑系列就此拉开了序幕。

她绝佳的画面,而1994年1月21日推出的《纹章之谜》与系列第一作有着紧密的联系,硬件平台由FC到SFC的进化使FE的进化也有了更大的空间。吸取了此前(外传)失败的教训,《纹章之谜》决定把备受好评的《暗黑龙与光之剑》继续补充。《纹章之谜》分为上、下两部,一共20章,其内容就是《暗黑龙与光之剑》的“暗黑战争”篇,而前22则是后来加尼弗利所添加而引发的“英雄战争”篇——游戏销量最后达到78万之多。

加贺贤人作为渊博的知识,加贺对于性格体系、人文的研究十分深刻!把游戏的背景舞台在原来的基础上进行加工和润色,使得整部《纹章之谜》的剧情丝丝入扣。及至人物刻画方面,每个人物都有自己的性格,每个人物都有自己的身世背景,每个人物都有着自己的宿命。关于人物的研究让玩家乐此不疲,更是网络论坛上侃侃而谈的话题,没有好的角色,无论构架怎样两难,作品最后也只能给人一种空洞的感觉。加贺在这一点上无疑做得近乎完美。比如尼娜、卡缪、哈丁的三角关系导致英雄战争的爆发,密涅亚与兄长米迦尔在战场上的厮杀等等。最值得一提的是《纹章之谜》加入了多重结局的设置,使游戏玩法大大加强。

剧情概要

整个《暗黑龙与光之剑》+《纹章之谜》的故事简单概括就是“王子复仇记”。游戏的背景舞台是阿卡尼亚,一块曾经由龙族支配的大陆。4000年前,神龙族是人类最高的支配者,善良的人们在阿卡尼亚建立起了高度化的文明。而在3000年后,神龙族开始退化,大部分的神龙都变成了人的模样来节省自己的能量消耗。不过因为神龙族的衰退,其对于地龙族的约束大下降低,地龙族开始向人类展开了攻击。脆弱的人们怎么能够约束强大的地龙族呢?好在还有龙王那加加伊人。之后龙王那加用自己的牙齿做出了神剑法尔西昂和镶嵌有龙纹石的封印之剑,将其作为人类反抗地龙的武器,把它们封印在了拉曼神殿。

但后来神剑与魔法被夺,下落不明。阿卡尼亚圣王国建国后,人类掌握了大陆的统治权,龙人们被赶到了偏远的地方生活。在上古时代的人龙战争大约1000年后,地龙王梅迪乌斯苏醒

了,他建立了多里亚帝国,并发起了对阿卡尼亚圣王国的战争。阿卡尼亚历经493年,阿卡尼亚圣王国灭亡。498年,边境城市的年轻人安利手持神剑法尔西昂打败了梅迪乌斯并消灭了多里亚帝国。这之后大陆开始重建,出现了游戏里的奥良尔、格魯巴、马其顿、格魯等。勇者安利建立了阿利提亚王国,而于537年驾崩。

597年,地龙梅迪乌斯再度复活,开始筹备对阿卡尼亚的复仇。多里亚与马其顿以及格魯巴尼亚结盟拉开了暗黑战争的序幕(阿卡尼亚历600年)。多里亚进攻了阿卡尼亚首都帕那斯,前来支援的阿利提亚圣王与格魯巴尼亚的将军卡缪展开了大战,但却由于邻邦格魯的临阵倒戈而大败,阿卡尼亚外部国占领而亡。此役除了公主尼娜外,所有人都被残忍地杀害,而除了公主一命的正是人称暗黑骑士的卡缪。尼娜也正是在那时对卡缪一见钟情。

尼娜在北方草原骑士哈丁的保护下,在格魯利西亚同样被灭亡之亡国的阿利提亚王子马尔斯,并且把失去的纹章托付给了他。马尔斯的父亲也就是阿利提亚国王——在支援阿卡尼亚一战中惨死于暗黑龙军团勒加尼弗的魔爪下。马尔斯和尼娜组织了解放军开始起义,一年后,马尔斯为了英雄安利的后代,再次打败了地龙梅迪乌斯。暗黑战争宣告结束(600-605年)。

608年,奥良尔兄弟哈丁娶阿卡尼亚公主尼娜为妻,成为阿卡尼亚第24代国王。渡过王权后,哈丁开始增强国家军事力量,合并了周边小国。一年后,格魯巴尼亚发生政变,马尔斯受哈丁的邀请去平息叛乱。不料却被阿卡尼亚圣剑攻下了阿利提亚城,英雄战争就此爆发。此时,奥良尔的弟弟加尼弗正正在策划其美。608年,随着哈丁的战死,英雄战争止于休止符。同年,加尼弗的野心被马尔斯粉碎,暗黑龙再度被神剑法尔西昂封印。609年,马尔斯与格魯达结婚,正式成为阿利提亚王。尼娜嫁给了马尔斯的弟弟阿利提亚王族接管阿卡尼亚王国,就此,被后世歌颂的“圣王之”诞生。

部分人物简介

马尔斯■英雄安利的后代,同样也肩负使命消灭暗黑龙。在暗黑战争中失去父亲,又和姐姐艾丽丝分开。无数

次战斗的洗礼让他成为了一名坚强的战士。

他世称他为“圣王”。在哈丁发动暗黑战争后再度踏上了战场,封印住了暗黑龙,最后君而归。

希达■作为飞马骑士的她,性格开朗活泼,在格魯利西亚成家立业。在马尔斯逃亡到格魯利西亚后,对于年少英俊又肩负重任的他产生了感情。暗黑战争结束后与马尔斯订婚,英雄战争结束后两人完婚。

杰■先王在位时被叛国王治理阿利提亚王国,绝对的忠臣。担任阿利提亚骑士团长,后来作为军师参加了英雄战争。

尼娜■阿利提亚的公主,是在阿卡尼亚被多里亚圣军放逐后一生还者,她也是在那时爱上作为敌人的黑骑士卡缪。暗黑战争结束后,阿卡尼亚需要国王,而尼娜为了不让希达伤心而选择了深爱的哈丁,但她心里一直牵挂着的是卡缪。而正因为如此,导致了后来英雄战争的爆发。

哈丁■奥良尔良士的弟弟。在暗黑战争后就一直守护着她,最后如愿与她成婚。可是在她嫁给卡缪而不爱自己时便迷失了自我,接着被神剑摧毁引致了英雄战争。

卡缪■(希利乌斯)格魯巴尼亚黑骑士军团长,武艺十分精湛。暗黑战争中他接到了刺杀卡缪的任务,不过最后却放走了他。

尼娜, 切的一切都是从这一刻开始了。其后她在战场上被马尔斯打败,不过他的生死,没有人知道。“谜”样的角色。但实际上他漂流到了巴伦西亚大陆,之后参加了(外传)的战斗,并且救回了所爱。后来他又神

秘失踪,回到了阿卡尼亚大陆参加马尔斯的军队,英雄战争告消失。想必他是回去了巴伦西亚吧。

密涅瓦■与多里亚结盟的马其顿公主,她对哥哥杀害父亲一事一直无法原谅。不过作为公主,她仍然得领军作战,后来加入解放军,并在战场上与哥哥谢尔对决,展开数次交锋。不过她毕竟流于于她,没能狠心杀哥哥。战后在修道院中度过一生。

卡托■传奇的人物,曾经参加过入龙战争,并在龙王那加加伊后继续保护人类。他精通各种魔法,并在大陆传播魔法,其曾经在卡尼因的立了魔导师学院,被后人尊称为大贤者。

琪琪■龙王那加的女儿,龙族退后,那加让她进入了永久的休眠,可后来被唤醒作为家族的守护者,幸好由于封印之盾的保护才让她没有成为攻击人类的恶魔。英雄战争中被被马尔斯两度唤醒保护人类。

巴鲁■负责照顾琪琪的长眠,出于怜悯而唤醒她,不料却把琪琪引入了更大的苦难之中。火龙族的他是个老练,就连龙石也是马尔斯帮他找回来的。

西玛■暗黑战争中被马尔斯打败的格魯王国王基奥的女儿,被哈丁欺骗与阿利提亚军战斗,不过最终还是被马尔斯说服加入。

奥古■暗黑战争是格魯利西亚兵队长,剑术高超。他和阿玛托是好友,起在一拉撒做奴隶斗士过日子,曾为了保护阿玛托而被关进监狱遭受虐待,幸得哈丁所救,后来加入了解放军。他一直暗恋着哈丁,不过在马尔斯的光环下他不得不退出三剑。英雄战争后下落不明。

摩特托■佣兵,留着光头,因酷似那巴,所以到处以那巴尔之名行骗。后来马尔斯战场被发,将摩特托所杀,自而得歇息。

巴鲁■负责照顾琪琪的长眠,出于怜悯而唤醒她,不料却把琪琪引入了更大的苦难之中。火龙族的他是个老练,就连龙石也是马尔斯帮他找回来的。

巴鲁■负责照顾琪琪的长眠,出于怜悯而唤醒她,不料却把琪琪引入了更大的苦难之中。火龙族的他是个老练,就连龙石也是马尔斯帮他找回来的。

西玛■暗黑战争中被马尔斯打败的格魯王国王基奥的女儿,被哈丁欺骗与阿利提亚军战斗,不过最终还是被马尔斯说服加入。

奥古■暗黑战争是格魯利西亚兵队长,剑术高超。他和阿玛托是好友,起在一拉撒做奴隶斗士过日子,曾为了保护阿玛托而被关进监狱遭受虐待,幸得哈丁所救,后来加入了解放军。他一直暗恋着哈丁,不过在马尔斯的光环下他不得不退出三剑。英雄战争后下落不明。

摩特托■佣兵,留着光头,因酷似那巴,所以到处以那巴尔之名行骗。后来马尔斯战场被发,将摩特托所杀,自而得歇息。

巴鲁■负责照顾琪琪的长眠,出于怜悯而唤醒她,不料却把琪琪引入了更大的苦难之中。火龙族的他是个老练,就连龙石也是马尔斯帮他找回来的。

●八种通灵体质属八种：按官方设定度来看：南兰威尔、阿鲁玛达、阿尔迪、米尤格德、法尔布雷斯、亚里欧、阿拉下布斯基以及国王亚里欧斯。其中并不包含华伦中的圣女之纹和封印之纹。最重要的前提就是八种通灵在一起会发出指向龙脉的光芒，而在奥列国王之前，如果圣女之纹和封印之纹同时被激活的话，龙脉会提前发出。

●封印之纹：和八种一起使用封印之纹的武器，使用者为米尤格德。直到能够掌握持有者的真正魔法而行动，所以哈尔德和伊罗都是被封印而产生了魔法，但并没有完全激活。因此，封印之纹是高于八种通灵作为辅助的存在。

●《烈火》的地雷BUG——利用该BUG能够控制敌人行动一回合，从而出现很多有趣的打法。具体做法是：使用地雷并把它安置好，下巴敌人踩上去的一瞬间立刻按BBA的权重重SELECT+START+A+B，地雷重新进入雷阵可以无限循环了。这个方法最大的用处是可以让被踩上地雷的敌人加全力的“BUG”。

●从本作开始主角被赋予魔法系统，改成了LV，作为《77》属于系谱的外传故事，所以从主角的生命判定在这里就不算是正统的主角。

●《封印》编辑第一次在测试版中就会拿到一些道具，并可以一直使用，所以想要收集全道具的话至少要通关8次。

《圣魔》的小内幕

●无限回档大法：普通难度是乱战，难度为地狱的话，普通难度的情况下使用SL大法至巫婆结界天，必定会出现那群守护者乱战，干掉即可，不过反复地打，量子多少就可以拿多些了，在HARD难度下，则需要多次通关，通关9个乱战后再通关，之后回到大地图选难度点，100%几率出现大Boss。

●无限回档大法：普通难度是乱战，难度为地狱的话，普通难度的情况下使用SL大法至巫婆结界天，必定会出现那群守护者乱战，干掉即可，不过反复地打，量子多少就可以拿多些了，在HARD难度下，则需要多次通关，通关9个乱战后再通关，之后回到大地图选难度点，100%几率出现大Boss。

●无限回档大法：普通难度是乱战，难度为地狱的话，普通难度的情况下使用SL大法至巫婆结界天，必定会出现那群守护者乱战，干掉即可，不过反复地打，量子多少就可以拿多些了，在HARD难度下，则需要多次通关，通关9个乱战后再通关，之后回到大地图选难度点，100%几率出现大Boss。

●无限回档大法：普通难度是乱战，难度为地狱的话，普通难度的情况下使用SL大法至巫婆结界天，必定会出现那群守护者乱战，干掉即可，不过反复地打，量子多少就可以拿多些了，在HARD难度下，则需要多次通关，通关9个乱战后再通关，之后回到大地图选难度点，100%几率出现大Boss。

●无限回档大法：普通难度是乱战，难度为地狱的话，普通难度的情况下使用SL大法至巫婆结界天，必定会出现那群守护者乱战，干掉即可，不过反复地打，量子多少就可以拿多些了，在HARD难度下，则需要多次通关，通关9个乱战后再通关，之后回到大地图选难度点，100%几率出现大Boss。

《圣魔》的小内幕

●从圣魔高达255的必杀技：在打圣魔时连续连射的子弹。到身外，或者到魔眼魔眼高达255—这连本身有必杀技的，打时把圣魔杀成0，再变成连射的必杀技发现必杀技就变成了70%。

●圣魔光魔眼战法：魔眼最强的可杀魔有8个圣魔光魔眼——这是没法说的，不过用以下办法就能轻松以假乱真：使用封印之纹，然后放出魔眼伤害自己（保证魔眼不会被自己的血所吸入），这样下回合他就会被自己的血所吸入，此时圣魔光魔眼就会处于无敌的状态，这个时候你走他的光魔眼攻击，利用他的必杀技也可以造成其他人物上的伤害效果。

●圣魔光魔眼战法：魔眼最强的可杀魔有8个圣魔光魔眼——这是没法说的，不过用以下办法就能轻松以假乱真：使用封印之纹，然后放出魔眼伤害自己（保证魔眼不会被自己的血所吸入），这样下回合他就会被自己的血所吸入，此时圣魔光魔眼就会处于无敌的状态，这个时候你走他的光魔眼攻击，利用他的必杀技也可以造成其他人物上的伤害效果。

●圣魔光魔眼战法：魔眼最强的可杀魔有8个圣魔光魔眼——这是没法说的，不过用以下办法就能轻松以假乱真：使用封印之纹，然后放出魔眼伤害自己（保证魔眼不会被自己的血所吸入），这样下回合他就会被自己的血所吸入，此时圣魔光魔眼就会处于无敌的状态，这个时候你走他的光魔眼攻击，利用他的必杀技也可以造成其他人物上的伤害效果。



Part 6 《圣魔的光石》

这款号称有“革命性变化的新作”，于2004年10月7日来到了玩家手中。平台依然是GBA。本作使用了“外传”的画风，过去我们只能在大地图或者战书画面上看到对手魔物可爱的表情发展等，感觉上有些压迫的压迫，不过现在好了，人物可以以大地图上手任意移动，想去哪里就去哪里，很是自由。虽然实际上是不安的，但这样做的话使游戏本身有和强大的代入感，就像是自己真的在行军，操控动物人物移动。还有在过关后，某些森林地区等地会出现魔物，玩家可以去讨伐训练，同时还可打出的道具。IS这么做是有道理的，不同的玩家有着不同的水平，万某些时候因为自己运气不好将不出强角色怎么办？这时慢慢化地进入过关后，强力的敌人肯定吃你吃不清，所以厂商就提供了这么一个角色培养的场所，这对良好的养成环境塑造有着莫大的帮助。而且在这里玩家所要担当的对抗要远比打一场战斗很多，不用用那么担惊受怕地手放在键盘上做着随时放弃的准备。在这里如果遇敌人被

看敌人身上的道具与武器，完全可以按“退却”离开，自由方面很高。

另外，某关卡后会出现名为“塔”这样的区域，此区域有所不同，它不过反复挑战，也是属于训练的那种，不过难度就要比普通的关卡了，但是不要紧张，因为只是森林的强化版。随着游戏的深入，塔上的怪物会变多，而且我们还能看到某些，有野心的玩家可以去这里挑战自我，树敌也随之高。还有，就是，职业与的转职方面不再单一，而是多样，这样来自度大提高。另外，也许是 圣道和，776 的玩家观念改变，本作出现了几种职业特技来代替个人特技，将军的大旗，作用是解所有攻击，魔龙骑士的贯通，作用是无视敌人防御，可杀的魔物特效，作用是对于魔物有3倍的伤害，狙击手的集中，作用是敌人来判定发动几率，德克萨斯的自残，虽然很恶心，不过等级越高越容易召出强力的亡灵骑士。

再加上前作已有的和圣的删杀，剑圣和狂战士的职业必杀修正，这些职业特技也足以让玩家过瘾了。

剧情概要

玛基·维尔大陆，自魔王被封印后已经平静地度过了800年，守护自古以来传下的8个封印魔王的圣石的王国们，渐渐失去了不同的国家。

大陆历803年，一场突如其来的变故席卷了整个大陆。因强大的古拉多帝国的皇帝彼得大帝突然下令向帝国内诸王国发动侵略。在本是同盟国的奇袭之下，鲁内斯根本来不及作出反应，王子伊弗列姆也在战场上失去了消息。眼看着鲁内斯王城就要陷落了，勇士玛

德为了避免牺牲做出了投降的决定，并且承诺强行逃走公主艾琳柯。艾琳柯则走在了父亲哈德的怀抱，躲避着她的追捕，为了鲁利安，在这里艾琳柯解放了鲁利安城，之后，她得到了魔眼。父亲勇士玛德则牺牲。

艾琳柯的哥哥，王子伊弗列姆，因此其实深入到了敌人的腹地唐伯帕鲁。在得到王的支持后，艾琳柯决定前去支援哥哥。在途经弗雷附近的帕拉古村时却出现了魔物，之后在大陆各地都相继出现了魔物，而这些魔物正是古魔王的手下。

伊弗列姆由于不知道王城已经陷落的消息，行动受阻的他被包围在了水城雷巴城外。王子的近卫骑士奥森告诉艾琳柯她哥哥已被抓，愿意和她同前去解救伊弗列姆。但这是实际上是帝国的陷阱，奥森杀死了艾琳柯的哥哥，并接受了帝国的要求，艾琳柯来到这年并 伊芙列姆。

艰苦的战斗后，兄妹合流。人回到弗雷雷，从勇士那里知道该国的圣石已被毁灭，必须尽快通知其他国家保护圣石。伊弗列姆决定继续在前线向帝国军发起反击，而艾琳柯则前往罗斯圣教团报信。而后罗斯圣教团也加入了讨伐帝国的战斗中，而且拉切也依然是该国的圣女，这让艾琳柯大吃一惊。为了夺取圣石，帝国军发动了阿拉那斯团长卡莱尔，国内已经发生内乱。虎日右鲁塞尔杀死厄里弗的叛乱，伤害了弗雷雷的圣石。而伊弗列姆也只好起来，人得知帝国已经利用圣石制作出了更加强大的魔物，而魔物的每个入正是他们的儿时伙伴——里里，夺回鲁内斯并夺回圣石的魔王后，兄妹，人带着圣石和双圣器对魔王展开了追击。

谁之树海，过去对伊弗列姆的地方，历史仿佛像一片又回到了这里。面对已经被魔王控制心灵的里里，伊弗列姆下定决心去讨伐它。其实里里原只是想利用魔石来拯救世人，消灭魔物，不过两心是圣石的，还是有心中黑暗的我，魔在此慢慢和里里，邪恶在那里的体内增强，导致了他们作出那件邪恶毁灭世界魔王的美丽行为。最后，在得到双圣器的圣石后，里里微笑着辞世。但是魔王复活了，幸好众人成功启动了圣石封印住了魔物的灵魂，不过肉身却还在世上。但是这时的魔王怎么取得手持圣器还是必杀之心的人？魔王被消灭，里里在那个世界也能够安息了。

部分人物简介

伊弗列姆 鲁内斯王子，王位继承人。艾琳柯是他的双胞胎妹妹。他继承帝国最强武技圣道，有着极高的天赋，圣道的恩赐也对其臂力不凡，不过也正是由于这种天赋，其实他完全属于一个废物，根本没有想过要继承王位。

艾琳柯 有着鲁内斯公主应有的气度，同时还拥有着一颗善良的心。和哥哥相反，艾琳柯讨厌战斗，厌恶战争，但为了保护自己的国家，她还是学习了武

术，不过她的剑技其实是由哥哥的枪技演变而来。战争爆发后，为了寻找哥哥而踏上了旅途。

拉切爾■羅斯頓聖教國的公主，是現任教皇曼塞爾的侄女。至於為什麼是王位繼承人，其實是因為她父親因討伐魔物戰死，而教皇沒有子嗣，所以她才成為了繼承人。其有著一顆俠肝義胆，喜歡到處遊歷。

约书亚■一名作为佣兵而到处流浪的剑士，最大的爱好就是赌博。他的真实身份为贾哈那王子，早年为了磨练自己而出游。不过这种行为却让女王依修梅娅十分困扰。

罗斯■依姆村出生，为了成为超越父亲的战士而刻苦修炼，有着无比的潜力。

阿米莉娅因仰慕杜塞耳将军而加入了帝国军，做事认真，性格直率。有着无比的潜力……

尤恩■ 贡者塞勒夫的弟子，从小和姐姐特娅斯一起到处流浪。还是小孩子的他十分顽皮，不过同样有着无比的潜力（又说了一次）

塞勒夫■年轻的贤者,实力超群。其外表看来很冷峻,实际上却有着相当的热情。

梅尔图已经活了800年的龙入族女孩，父亲曾在800年前与魔王战斗中丧命。她后来被龙族长老穆尔瓦收养，一直在那里平静地生活着。直到感觉到帝国有了异样，便和塞勒夫一同前往调查。

希尼亚斯■弗雷利王子，弓术在该国首屈一指，而且他有着超强的军事头脑，对于政治的谋划也是一等一。唯一的缺点就是为人清高，说话带刺。

玛莉卡■贾哈那出生的女剑士，从小和父亲同游各地学习剑术。长大后的她更是一个人开始了磨练自己的修行。因为她平时很冷漠，后来被人们称为“绯红”。

杜塞尔多夫帝国三军将之一，人称“黑曜石”。帝国最高军事负责人，武术在帝国堪称第一。作为伊弗列姆的恩师，他把生平所有的技能都传授给了他。其对皇帝做出这种奇怪的举动一直深怀疑虑。

里昂是帝国的皇子，天性善良，有着卓越才华。自儿时就和伊弗列姆以及艾诺柯是好朋友。不过他还是个自负的人，一直在担心以后成为不了像父亲那样出色的人，没有能力继承这位位。在这样巨大的心理压力下，里昂想取捷径借助“魔石”实现自己的理想，可这却引出了一场浩劫。

无限遐想，而在2005年4月20日发售
FE系列15周年：后，苍炎带给玩
家的是一个又一个的惊奇

用一个词来形容本作最为贴切,那就是颠覆。首先,FE从经典的2D风格一下子变成了3D。在进入游戏的刹那就让很多老玩家目瞪口呆;虽然事前已经公布了该作3D化的消息,不过相信初次时还是会觉得很惊讶。3D后的优劣我们暂不多说,不过凭借3D,我们看到了FE的新生。

但让你大跌眼镜的才刚刚开始而已,上手后不久就会知道本作的系统也做了很大的颠覆。首先是取消了竞技场以及大地图上的武器、道具店,并且强化了,承诺:时出现的“据点”这个系统。重点表现在过关之外还可以获得奖励经验值(多少依关卡表现而定),而在据点里,就可以将经验分配想要快速培养的角色,并可以实现快速的SL回点。当

此外,还有另外一个要素——武器设计。就笔者个人来看,武器设计比较关键。因为武器只能起到一半把武器的走向和属性大小,而剩下的则取决于玩家的经验与操作,这便造成了同样装备了某项武器,不同的人,游戏过程还是一系列力的特性归到“武艺”上,不过玩家们大概会感到的是游戏的平衡性,所以造成游戏中玩家只能获得一本武艺书,所以分配给使用也是因人而异不大的问题。在人物属性大小,本作引入了“生理强度”这一设定,曲线般的波动会影响到角色的命中和回避,而武艺书5%。此外,“阵当”是一个新系统的设计——比自身重量+2倍的小拳锤了的手臂或肩,可以被撞开(放),小拳锤了这一个新要素,由此可以衍生出很多打法来。非人种族就不能使用武器,但是可以成为人形(肉身类)来参战战斗。此能力大幅度增加,但每战过一次后化身槽就会减少,减弱到一定程度会陷入死亡。

总而言之，回归家用机的FE的确让我们看到了她的变基与新生。

剧情摘要

A. 成为古雷尔佣兵团团员的艾克，成功讨伐了山贼和海贼。而接下来发生的事即将改变他的命运。

“贝奥克”族的两大国家克利米亚和德因之间爆发了一场大规模战争。虽然当时国际局势不平静，但作为军事大国的因有着雄厚的实力，长期作战下去很有优势。在权衡了局势后，佣兵团决定支持克利米亚。可哪知道局势变化竟如此之快——克利米亚国很快战败，佣兵团在路上意外救下了克利米亚公主艾琳娜，并且决定护送公主前往拉格兹族的加利亚王国。虽然加利亚和克利米亚属于不同种族，但由于两国相邻，所以保持着友好的关系。克利米亚王也是因为这个才让女儿进往那里寻求帮助。

在两国边境处，古雷尔打败了德因率“四散”之一的炎枪善拉哈，我方也得到了加利亚军的援助。不过突然出现的漆黑骑士却干掉了古雷尔，年轻的艾克就这么失去了父亲。而佣兵团也是很现实的，团长死后，众多团员都纷纷离去。在群龙无首的情况下，希亚玛特和塞内利奥力推艾克成为了新团长。

加利亚国狮子王召见了艾克，告之了他也是该国出身，并且还决定给他领地让他留在国内。不过艾克父仇未报，艾莉西娅的委托也没完成，当前不是享福的时候。佣兵团决定前往最强大的贝格尼摩帝国寻求帮助。

千辛万苦终于来到了东国，众人见到的皇帝居然是一个名为那奴奴的小女孩！一介布衣的艾克十分不习惯贵族那套风格，对于皇帝更是缺乏尊敬。但他还是帮助皇帝解决了内乱，并且化解了该国和萨基族长达20年之久的恩怨。皇帝感

帮助艾莉西娅，并且强行授予了艾克爵位。复国军一路高歌猛进，而艾克在遇到盗贼弗尔卡那里得知了父亲的真正身份。不过最后，艾克攻下的只是没有王的德因王都，同时还发现了纳西尔这个叛徒。

按照纳西尔所说的，艾克前往了附

近的神殿。原来那个纪念纹章是封印邪神的纹章。为了打败想复活邪神的狂妄阿修纳德，艾克得到了狮子王和鹰王的援助。而在纳顿斯城，艾克打败了漆黑骑士，报了杀父之仇。最后在古利多尼亚塔救出了莉阿妮后，最后的战斗开始了。

部分人物简介

艾克■古雷与评兵团长古雷丁的儿子，从一跟随父亲学习剑术。思维冷静，能够理智判断当前局势。不过出身低微的他，讨厌那些贵族的礼仪。

霍斯特■艾克的妹妹，身上持有顿印那神的纪念徽章。

古雷尔原名卡维因，原本是德国最高军事统帅，人称“神骑将”。曾经接触过“炎之纹章”后发狂地杀死了自己的妻子和部下。传说漆黑骑士便是他的弟子。

艾莉西娅·克利米亚公主，不过她的身份却一直没有公开过。在国家被德国军击败后，走上了一条艰辛的复国之路。

塞内利奥■佣兵团军师，有着卓越
的智慧和超强的分析能力，艾克做决定
之前都会向他请教。他头上的纹章据说
是封印龙之力的

迪亚玛特■铜兵团副团长，曾是克利米亚国宫廷骑士。她一直像母亲般照顾着艾克和蜜斯特。

纓万■菲尼基斯國王，人稱“騰王”。重情重義，實力雄厚。曾經為了收留薩基族王子璫西昂而不惜與希利為敵。

凯内塞斯加利亚国王人称“狮子王” 传闻阿修那德进攻利木亚，是为了进一步进攻加利亚而与狮子王较手下。

冀那歧■帝国皇帝，
作为神使而受到国民的尊
敬。年纪虽小，但政治能力惊人。正
是她的 聪，化解了 一段长达20年
之久的恩怨。

“**摩西骑士团**”四骏”之一，全身都被一席黑铠所包围。其全身装备都受过女神的祝福，能够自由四处传送。但是奥休关于他的一切，在《圣书》中都是谜。

阿修纳德是德国国王，
个战争主义者。20年前德因魔
空天]的唯一幸存者！因为他就是
杀了他父亲的手……」。其手持

因神剑，骑着 匹黑龙。

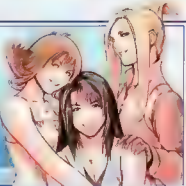
☐ 5. 創發算術 HEE RQ RQ RQ RQ



GAME FANTASY

范特西

说实话,这个“范特西”虽然指的是Fantasy,但是本专栏的讨论内容绝对不局限于FF的内容,也未必只介绍正统RPG的东西,从这一期开始,我们将对所有包含幻想题材的游戏(当然主要还是RPG)进行探讨和研究,包括与游戏和游戏文化有关的各种要素,以及游戏与生活的关系。本期我们讨论的内容是——游戏中的魔法。



文 版子

幻想世界中的究极武器 魔法是不可缺少的要素



说到RPG,或者幻想题材的游戏,玩家们首先想到的可能不是飞空艇陆行鸟,也不是一座座城堡和里面的武士,而是一群穿着大袍子,拿着魔法杖,相貌看上去或萌萌哒或青春美丽的魔法师们。魔法这个东西虽然由来已久,但是在游戏里能够体现出2个特点。第一,魔法具有攻击、回复、辅助等多种效用,在大多数情况下比物理攻击和道具更有效。第二,使用魔法要耗费一定的MP,等级越高的魔法消耗MP就越多。魔法的种类虽多,但是如我们所述,大都

分的游戏里魔法的种类是比较分明的,一般来说必有的有使敌人遭受某种属性伤害的攻击魔法、使我方人员回复HP、解除不良状态的治疗魔法,以及在战斗中使我方处于暂时优势、或者降低敌人能力的辅助魔法。早期RPG的魔法使用者分为比较重要的职业,如DO里魔法师主要使用攻击魔法,僧侣主要使用治疗魔法等等。FF系列里的攻击和回复魔法则由黑白两种魔法师担任。能够通晓全部魔法的被称为“大魔导师”或者“贤者”,历来是上级职业。

精神主导魔法的威力 战斗中地位异常显著

因为魔法师的武器是他们的大筒(杆),所以这些人的物理攻击和防御力都很低。如果他们的MP消耗光了就会变成废柴一条。由于体力经常扛不住敌人的直接攻击,在RPG游戏中魔法师



往往被放在后面的位置,这样的话被敌人打的概率会相对低一些,而且承受的傷害也会减少。不过有的装备也可以使魔法师的物理攻击带有特效,如石化、即死等等。FF中有几代中,带属性的杖在魔法师手里便相当重要的武器。一般来说,在一个设计平衡的RPG游戏里,有一些敌人的皮比较厚,对于物理攻击一般比较有免疫力,但是对于某些不同属性的魔法就没有任何招架之力。这个时候,身穿长袍,手拿木杖,施放魔法的知识型人才就派上用场了。



FF每一部作品的推出,画面表现上都会有一个明显的提高,魔法和其他特效也更加华丽。

FF XIII的女主角虽然是格斗系角色,但是在战斗的过程中还是可以看见魔法的使用。在近来的几代FF中,职业之间的配合更密切。



从FF XII的人物和怪物设计上来看,本系列的幻想题材情节和往常不一样,但是和幻想的比重显得大一些。

魔法中不同的属性 角色扮演世界中的学问

上回我们讲到元素的概念,而这些概念体现在RPG游戏中,最好的例子就是魔法和带属性的攻击。从有RPG开始,制作者就将自己心目中的魔法设计成带有不同属性的样子。最开始的时候设计的是幻想小说中常见的火球(Fireball)、暴风雪(Bizzard)、气流(Aero)和雷击(Thunder)之类的魔法,之后又给这些魔法增加了等级区别,等级越高威力就越大。这四个基本的攻击魔法就是根据空气、水、火、土四元素学说制定的。后来又追加了诸

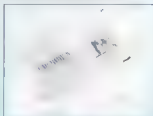
如毒、石化、即死等特殊性质的魔法,有的魔法没有直接攻击力,但是可以使敌人陷入昏睡、混乱、防御力低下等状态,这样一来魔法师在战斗中的作用就和战士等职业有了比较显著的区别。喜欢施魔法的玩家们在游戏的时候将这些属性的魔法发挥得淋漓尽致,一帮魔法师站在头头简单的战士组成的人墙后面玩各种妖术,使敌人防不胜防。同时,为了平衡魔法攻击造成的巨大威力,敌人里也有不少会封住魔法或者吸收MP的家伙。

CHECK!!

《FFXII 亡灵之翼》即将发售 限定版 NDS 主机将率先登场

由Square Enix制作的FF12续篇游戏《最终幻想XII 亡灵之翼》将于4月26日发售。当初该游戏宣布在NDS上制作的时候,曾经引起许多玩家的关注。虽然原先FF作品也有类似的操作,但是都是发售在同平台(如PS2)上的。这次转战NDS也显示出Square Enix对于掌机市场的重视。毕竟掌上主机的玩家数量最多,厂家就愿意把游戏往掌上做。在这部游戏确定开发之前,Square Enix与任天堂已经在NDS上有过多次合作了,而且推出过限定版的主机,这次当然也不例外。FF12的限定版NDS和之前的FF3

限定版主机一样是白色的,上面有FF12中人物的LOGO。尽管这套限定版主机从总体设计上来看仍然属于套装比较简单的版本,但是估计到時候购买的玩家还是很多的。



*这就是即将发售的限定版主机。

游戏史上最出名的魔法以

在日式RPG中,以DO和FF为代表的魔法家数最多,而且魔法的设定也非常丰富。魔法的设定不仅包括魔法的名称、魔法的属性、魔法的威力、魔法的等级、魔法的施放条件、魔法的施放效果等等,还包括魔法的施放动画、魔法的施放音效、魔法的施放台词等等。魔法的设定是游戏制作中非常重要的一环,也是游戏制作中非常有趣的一环。魔法的设定不仅考验游戏制作者的想象力,也考验游戏制作者的执行力。魔法的设定是游戏制作中非常重要的一环,也是游戏制作中非常有趣的一环。

魔法的设定是游戏制作中非常重要的一环,也是游戏制作中非常有趣的一环。魔法的设定不仅考验游戏制作者的想象力,也考验游戏制作者的执行力。魔法的设定是游戏制作中非常重要的一环,也是游戏制作中非常有趣的一环。魔法的设定不仅考验游戏制作者的想象力,也考验游戏制作者的执行力。魔法的设定是游戏制作中非常重要的一环,也是游戏制作中非常有趣的一环。

这期的FF篇精选两位FF12中的女性人气角色。说起来FF12里女性角色的地位虽然赶不上以前一些作品，但是她们的形象依旧是很引人注目的。RPG游戏怎么能缺少女性角色的存在呢？FF每出一作，女性角色必定会吸引大批玩家的目光，也难怪13的主角是女的了(笑)。

这期的FF篇精选两位FF12中的女性人气角色。说起来FF12里女性角色的地位虽然赶不上以前一些作品，但是她们的形象依旧是很引人注目的。RPG游戏怎么能缺少女性角色的存在呢？FF每出一作，女性角色必定会吸引大批玩家的目光，也难怪13的主角是女的了(笑)。

A small, pink, fluffy creature with a red balloon.

在《勇者斗恶龙II》中，职业的概念是最明显的。DQ3为其他同类型的游戏中的职业分类树立了一个标准。



· 最终幻想X
中有丰富的职业系统，玩家可以在游戏里自己建立一个人物，其中使用魔法作战的玩家在游戏里占大多数。

这位公主估计是FF历史上第一苦命的女主角，她的命运自从和那个大众脸的王子结婚那一刻开始就注定是悲剧性的。丈夫和父亲的死亡，国家的毁灭，自己以俘虏女首领抵抗组织从事地下活动，这么沉重的担子交给一个弱女子确实有点过分，在这一点看来FF12的编剧确实属于靠虐待主角的命运以获取读者同情的高手。不过阿露亚的坚强和决断能力也是很了不起的，这也是女作追求解放的表现。



ASHE




当初F12公布角色的时候，潘索罗和主角瓦恩是最早与玩家们见面的。当时很多人觉得这个角色年轻似乎偏小了一些，后来这点疑虑也得到证实，女主角果然不是她，笑。但是潘索罗的形象依然受玩家们喜欢，毕竟这么一个温柔体贴的妹妹一样的角色在玩家心目中的印象还是很难磨灭的。至于人气很高，那当然是幻想XI-2的功劳了。现在，她也获得了主角的地位。

[illegible][illegible]

DO系咒文	下界魔法	功效
ホニミ	ケアル	抜毛力・創製
ヘニミ	ケアルガ	抜毛力回復
ヘムカ	ケアルガ	抜毛力全回復
スクリット	プロテス	抜毛防衛力↑
ハイキッド	バーク	抜毛強力化↑
バイオム	ヘイスト	抜毛撃退力↑
マホカステ	リフレク	反射抜毛力↑
マホカテ	アスピル	強盗侵入MP
キアリキ	ボイナ	解害
ライチン	サンダー	雷属性・攻击
ギンチン	サンダラ	雷属性中毒
ニディン	サンダラMP	雷属性入技
メラ	ファイア	火属性・攻击
メムミ	ファイア	火属性回復
メゾラ	ファイア	火属性大攻击
ヒャド	ブリザド	氷属性・攻击
ヒャダルコ	ブリザラ	氷属性中毒
ヒャド	ブリザラ	氷属性大攻击
キラ	フレイム	炎属性

DO系元文	FF系魔法	攻数
ヘキラツ	27443 全攻	全攻 27443 全攻
ヘキラゴン	27443 全攻	全攻 27443 全攻
ゴキ	エプロ	風属性 全攻
ハキマ	エプロラ	風属性中夜必中
ハキクロス	エプロガ	風属性大夜必中
ザキ	デス	魔 即死
ザラキ	デス 全攻	魔即死 全攻
フリカー	スリプル	魔即死 睡眠
ルーラ	チキボ	神即死
リレミト	マホバインシ	魔即死 睡眠
ハルンピア	全攻	魔即死 全攻





METAL GEAR

猎狐犬基地

What're you fighting for? 这是MGS中OTACON向SNAKE的诘问, 系列中也多次有类似的问题需要主角去面对。其实不仅SNAKE, 不仅是在游戏里, 相信现实生活中大家也都有过内心挣扎这么询问过自己。那么, 你找到答案了吗? 文 北斗

MGS与电影的不解之缘

小岛能否问鼎奥斯卡?

就在前不久, 索尼旗下的哥伦比亚影业表示目前正在与KONAMI进行谈判, 希望能够获得“合金装备”游戏的电影拍摄权, 而且已经基本谈妥。其实早在去年的E3大展上, KONAMI就宣布计划将“合金装备”系列搬上大银幕, 小岛秀夫也在当时宣称已经找到了好莱坞合作伙伴, 看来合金FANS们期待已久的电影版MGS将不再只是一个梦想。

如果说早期的MG系列是因为受限于当时主机硬件性能、其特色主要体现在游戏类型和设定上的话, 那么从PS时代的MGS1代开始, 由于主机性能的提升, 其无论是在动画的运镜、剧本的编排还是整体架构的安排上都已经包含有越来越多的电影元素, “带有强烈电影风格的游戏”也成为了MGS系列的一大特色, 并给它带来了巨大的成功, 而之所以有这样的结果, “MGS生父”小岛秀夫可以说是最大的功臣。

小岛秀夫在小时候就非常喜欢上了电影, 在中学时开始尝试电影剧本的创作, 十几岁时最大的休闲娱乐就是看电影和电影。当时《Switched》、《Dream

of Jeannie》、《2001太空漫游》等影视剧曾让小岛秀夫痴迷不已。在中学时他就已开始与同学合作拍摄8mm电影, 因此他曾立志攻读大学影像科学课程。“我曾非常希望成为一个电影导演, 我们那一代人对视觉艺术都很



兴趣, 遗憾的是由于成本我们无法拍摄自己的专业电影。”然而由于当时日本电影业的落后, 故而无法成为真正的电影导演一直是小岛秀夫最大的遗憾。

尽管小岛在游戏业取得了极大的成就, 然而奥斯卡大奖仍然是其最大的目标。“我不知道我是否真的有机会得到这个奖项, 因为游戏和电影的审美标准并不相同, 但作为一个电影爱好者我很开心电视游戏能够得到各方面的承认。在所有的奖项中, 我最希望得到的便是奥斯卡金像奖, 我希望有一天游戏的制作人能够得到提名。”

如今MGS系列终于有机会被改编成电影, 相信小岛也会为了他最大的梦想而努力, 那么就让我们一起期待电影版合金装备的问世吧。

在MGS3中, THE BOSS是非常受玩家们尊敬的一位角色。在“SNAKE EATER”的结局解救任务中为了“祖国利益”而被迫以爱国者的身份登场, 并在这场战斗中为了自己的爱徒BIG BOSS之手。虽然有人认为能有“鬼思”的嫌疑, 甚至BIG BOSS本人都是为这一

直取敌人手, 占其高尚的爱国情操和为此所付出的巨大代价! 她死后将一直背负着“叛国者”的罪名! 仍然为所有玩家所尊敬。但总有知道真相的人会将她铭记于心。正是MGS3的结局动画中, BIG BOSS在墓碑前献花的EVA的旁白中所述的: “她是一名真正的爱国者”



受人尊敬的战士
用生命兑现的忠诚

召唤亡灵的能力者

LEGEND HERO

GHOST

THE BOSS的导师, 是地教会了BIG BOSS各种战斗技巧及其最为得意COC, 同时也是眼镜蛇部队的头儿。

THE BOSS的丈夫, 在某次行动中为了救THE BOSS而死。与BIG BOSS的那场战斗更像是一次试炼。

MGS CHRONICLE

合金装备系列大事年表

在介绍系列的历史之前, 先让我们重温一下这个系列的大事年表。尽管官方广告上, 实际上采用的是“打补丁”式的方法来让MGS系列的剧情和世界观更加连贯。不过对我们玩家来说, 不妨就将其作为一个连续的故事来对待。你会发现, 在这看似零散的年表之中, 其实隐藏了许多有趣的小事件。

1773年: 发生波士顿茶党事件。波士顿市民组织成“波士顿茶党”, 发生反对英国议会的事件。

1789年: 美国第一任总统约翰·华盛顿的就职仪式在纽约的华尔街大厦举行。

1796年: 美国原住民签署洛基山脉条约与美国政府签订了不可侵犯条约。

1841年: 美国陆军SAS (美国特别空勤部队) 建立。

1842年: 美国陆军技术总部开始进行原子弹计划 (曼哈顿计划)。第二次世界大战爆发。

1848年: 原子弹在“广岛”和“长崎”爆炸。Oticon (OTACON) 的父辈出生。

1849年: CIA (美国中央情报局) 成立。

“The Boss”前苏联情报人员。

1850年: 曼哈顿计划。OTACON (MGS SNAKE) 成为“The Boss”的徒弟。

1951年: 美国部队在冲绳进行名为“Bomber Dog”的模拟训练。“The Boss”受到放射线的影响。

1954年: 美国在比基尼岛进行核武器实验。曼哈顿计划。SNAKE也受到放射线影响, 无法进行生育。

1955年: 美国NSA (美国国家安全局) 的两名特工在前苏联死亡。

1961年: 约翰·肯尼迪就任美国第三十三任总统。美国陆军第五特种部队“绿贝雷”成立。

1962年: 美国U-2侦察机在古巴发现苏联导弹。肯尼迪与赫鲁晓夫签订秘密协定。遣送SNAKE返回苏联。小型核弹开发计划。

1963年: 肯尼迪遇刺身亡。

1964年: 越南战争爆发。美国特种部队FOX开始执行“Operation Snake Eyes”。

1965年: 曼哈顿计划。SNAKE受到放射线影响, 无法进行生育。

1966年: 曼哈顿计划。SNAKE受到放射线影响, 无法进行生育。

1967年: 曼哈顿计划。SNAKE受到放射线影响, 无法进行生育。

1968年: 曼哈顿计划。SNAKE受到放射线影响, 无法进行生育。

1969年: 曼哈顿计划。SNAKE受到放射线影响, 无法进行生育。

1970年: 曼哈顿计划。SNAKE受到放射线影响, 无法进行生育。

1971年: 曼哈顿计划。SNAKE受到放射线影响, 无法进行生育。

1972年: 曼哈顿计划。SNAKE受到放射线影响, 无法进行生育。

1973年: 曼哈顿计划。SNAKE受到放射线影响, 无法进行生育。

1974年: 曼哈顿计划。SNAKE受到放射线影响, 无法进行生育。

BIOHAZARD

解构恐惧

为什么“生化”？每个人可能都会有不同的理由。也许是喜欢它带给你的那种深远的刺激，也许这个延长了十年的故事使你情不自禁地沉浸其中，也许那些性格各异的主人公们给你带来特别的感动，也许……太多的也许，证明了“生化”所包含的不同的精彩！ □文/河溪

NGC(生化危机)重制版封面，都能被作为主题

破译生存恐惧源头和流向 寻找让你震颤的神秘主题

生存恐惧类游戏是当今一个非常流行的游戏类型分支。从字面上来说，生存恐惧类游戏的主要内容就是玩家所扮演的角色置身于一个非常危险的环境中，使其生命遭受严重威胁。而玩家所要做的，就是尽最大的努力让游戏中的角色逃出生天。今天，就让我们来说一说Survival Horror的渊源和特点。当然，最核心的内容还是生存恐惧类游戏的代表作品——《生化危机》系列。



STEP INTO
HORROR

奠基者、继承者和开拓者

有人倾向于把《生化危机》当作生存恐惧类游戏的源头，但也有人认为在此之前已经有作品为这种游戏类型奠定了基础，这两种说法都不无道理。

很显然，《生化危机》并不是第一个带有恐怖要素的游戏，但的确是它首次明确提出了“Survival Horror”的概念。在日版《生化危机》初代的封面上就标明了游戏类型是Survival Horror，在游戏的读盘画面中也有Enter the world of survival horror的字样。《生化危机》的成功，奠定了生存恐惧类游戏的基础，并推动了其后《寂静岭》、《零》等优秀作品系列的出现。

不过，我们同时也不能忘记《鬼屋魔影》、《钟楼》等早期作品在生存恐惧类游戏发展过程中起到的作用。还有一部必须提到的作品是1989年由CAPCOM在FC平台上制作的《甜蜜的家》。在《生化危机》最初企划阶段，CAPCOM原本是要制作《甜蜜的家》

的续作，但由于骨干开发人员藤原浩郎离职，才使得企划案到了三上真司手中，被他改造成了《生化危机》。《生化危机》从《甜蜜的家》中借用了很多灵感，例如“洋馆”场景、谜题设置，甚至开门的Loading画面等等。《生化危机》美版的名称Resident Evil，也来自于《甜蜜的家》的一份名为“House of resident evil”的文件。

除了游戏之外，《甜蜜的家》还推出过一部同名电影。两者的面世时间非常接近，因此很难判断到底哪个是“原作”，哪个是“改编”。假定游戏在前，那么《甜蜜的家》就是世界上第一部由游戏题材改编的电影，这也算是一个很有意思的纪录了。



这就是《甜蜜的家》电影版的海报，游戏也是使用这张图作为封面。

《零》系列也是生存恐惧类游戏的代表作品之一。

STEP INTO
HORROR

带来无尽危机的幽闭空间

很显然，生存恐惧类游戏借用了很多来自恐怖电影中的元素。恐怖电影的通用架构原则，在生存恐惧类游戏中也同样适用。例如其中最重要的一点就是“幽闭空间”。它意味着主角与外界的联系完全被切断，行动只能限制在较小的空间范围之内，例如《寂静岭》中的小镇，一个村庄；《零·红蝶》中的皆神村，一家商场；《勇闯尸城》中的商场；乃至更狭小的空间。在幽闭空间中，主角不可能从外界获得援助，也无法轻易地脱离险境，这便在最大程度上加入了玩家的紧张感。

《生化危机》初代中的“洋馆”场景就是一个典型的幽闭空间。在洋馆之中，主角与其他人一旦失散，不得不独自去探索险境。洋馆的每个部分，对于主角（玩家）来说都是未知，隐藏着

不可预料的危险。在《生化危机》系列其后的续作中，由于剧情和游戏内容的需要，主角的行动范围有所加大，不过基本上还是限制在一定的空间中，给人一种被围困、孤立无援的压迫感。直到《生化危机4》，由于游戏主题发生变化，动作要素大幅度加强，才淡化了幽闭空间的概念。



《生化危机》初代中的洋馆大厅，它就是一个典型的“幽闭空间”。

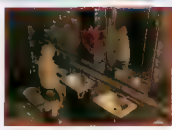
STEP INTO
HORROR

无援的绝境：压迫感的源头

其它的动作或者射击类游戏相比，生存恐惧类游戏着重于突出主角与敌人之间能力的悬殊差距，造成一种“欲强我弱”的力量对比。在《零》系列中，主角通常都是柔弱的女孩，只能凭借摄像机对抗恶敌。在《钟楼》系列中，主角只能逃跑和躲避，基本上没有什么主动攻击敌人的方法。《寂静岭》系列的主角虽然能够使用武器，但是作为普通人，他们本身的力量、敏捷程度等等能力都不高，遇到“二角头”等强力敌人时更只能逃之夭夭。在饿野贤二制作的另类游戏《Real Sound》中，更是让玩家“看”的能力都剥夺了，你只能通过听觉去感受游戏中的恐怖。

《生化危机》系列中的主角人都是身手出众的特别警察部队成员，也拥有精良的武器枪械。不过，制作者仍通过“资源限制”给玩家加工了“道德枷锁”。在前几作中，各种弹药的数量都是有限的，一旦打光子弹，你就只能使用匕首和丧尸尸肉。这使得玩家必须时刻保持紧张感。实际上，资源限制也正是幽闭空间的特征之一。而在类似《恶魔猎人》的游戏当中，虽然主角的行动空间也受到限制，但不存在弹药问题，所以很难把它看做一个“幽闭空间”。

客观地讲，在《生化危机》系



《寂静岭》中的女主角蒂娜，对于自己的命运，她一无所知。

列的作品中，由于弹药提供数量过多，游戏整体难度不高，而被戏称为“丧尸猎杀游戏”，在一定程度上影响了恐怖感。在这点上做得比较好的是NGC上的重制版，它不但弹药较为紧缺，而且加上了“燃油”这个限制。丧尸被打倒之后如果没有用燃油焚烧尸体就会复活并且暴走，而主角最多只能携带使用一次判定的燃油。《生化危机4》则本身就以战斗为主，弹药十分充足，与之前的作品就有很大的区别了。



游戏中，主角必须时刻保持紧张感。实际上，资源限制也正是幽闭空间的特征之一。

来自S.T.A.R.S.部队的精锐 正义的战士和慈爱的兄长

尽管作为《生化危机》系列的新男主角，但克里斯·雷德菲尔德的人气却很难与吉尔·瓦伦斯角色相比，甚至在反派角色威斯克的位置中也排在下风。究其原因，恐怕是因为他的角色形象过于单调的缘故吧。作为初代的男主角、S.T.A.R.S.的核心成员，克里斯从一开始就被CAPCOM塑造成了一个孤胆英雄。他正直、热情、勇敢、坚毅，同时也拥有过人的身手和丰富的实战经验，这些优点勾勒出了一个高大的正面形象，但同时也在一定程度上显得不够人性化，缺乏真实感。相反，像里昂从“菜鸟”警察逐渐成长为精英战士的经历，又或者威斯克那种为达目的不择手段的邪恶极端，反而更显得具有戏剧性，也更有魅力一些。克里斯这个形象中最为有血有肉的一点也许就是他与克莱尔之间深厚的兄妹感情，可惜的是这更多的是通过克莱尔的角度来表现的。但不管怎么说，克里斯毕竟是我

们在《生化危机》的世界中最早认识的角色，期待他能够在《生化危机5》中有征服所有玩家的表现！

克里斯加入S.T.A.R.S.之前的身世经历在游戏中并没有直接表现。不过从CAPCOM官方认可的一些资料和小说中我们可以知道，在1993年，克里斯刚满20岁，克莱尔15岁的时候，他们的双亲在车祸中丧生。由于没有其他在世的亲人，克里斯独自承担起了抚养妹妹长大的重任。他对克莱尔倾注了全部的关注，使她可以顺利进入大学学习。也正因为如此，他们之间的感情是般的兄弟所无法比拟的。

克里斯曾在英国空军部队服役，具有战斗机驾驶资格，并在军中练就了射击、格斗、武器使用等过硬的本领。在一次演习中，有一个队友不慎受了重伤。克里斯不顾上司委下伤员的命令，救出了这个队友，因此被军队以“不服从命令”为由而除名。其后克里斯有一段清闲的时间，甚至终

屈指数算，到4代为止，《生化危机》系列中的主角们大都已经登场过两次了。例如吉尔在初1代、3代，里昂在2代和4代——虽然，3代中的卡洛斯和“维罗妮卡”中的史蒂夫这两个

角色遇到了自己在空军的战友巴里·博顿，并且由此引荐加入了S.T.A.R.S.，重新做起案来。在S.T.A.R.S.的Alpha小组中，克里斯凭借超卓的射击技术以及优秀的观察力和判断力，担任了侦察尖兵的任务。1998年，克里斯随Alpha小组一起出动，到波黑市北部的山区搜寻失踪的Bravo小组，随之被卷入了“洋馆事件”中。从洋馆事件生还之后，克里斯向上级提供了相关的调查报告，但由于Umbrella公司的势力已经渗透到警方内部，因此克里斯的报告被秘密销毁了。意识到这一点之后，克里斯决定独自对此事件展开进一步的调查。其后，克莱尔为了寻找克里斯而潜入了Umbrella公司的总部，并且不慎被捕，被送到洛克威尔岛上的秘密监狱关押。得知这一消息之后，克里斯赶往赶往洛克威尔岛，后来又在两姐妹和克莱尔一起击败了阿尔弗雷德·阿希福特和两姐妹的阴谋。

在初代《生化危机》的两个可使用角色中，克里斯比起吉尔来体力要高一些，可以承受更多的伤害。不过使用他进行游戏的难度也要比吉尔稍大，因为在游戏的开始克里斯并没有枪械，只有一把匕首；而且他的道具栏比起吉尔来要少两格，而可携带道具的数量在游戏是相当重要的。他也没有开钥匙、榴弹枪等道具。在《代号维罗妮卡》的下篇中，克里斯再度出任主角。

“存在感”的男主角时还强于吉尔。自从《生化危机5》公布以来，就一直有克里斯会再次出场的说法。如果真的话，那克里斯就将成为新一代主角了！



克里斯·雷德菲尔德特别档案 你从未注意到过的点点滴滴！

在日前公布的《生化危机5》影片和游戏中，我们可以看到一个非常角色，很多玩家或许就是克里斯·雷德菲尔德。这个角色在《生化危机》系列中有着非常重要的地位。



色与克里斯以往的形象也有较大的差别。因此在此得到进一步的官方确认。克里斯对此还是保持谨慎态度。

初代《生化危机》的剧本是由著名编剧人负责以实拍的方式制作的，而克里斯的演员在李叫彼得·詹姆斯·詹姆斯。《代号维罗妮卡》中的克里斯的配音演员则是斯科特·布赖恩特。克里斯的演员在李叫彼得·詹姆斯·詹姆斯。《代号维罗妮卡》中的克里斯的配音演员则是斯科特·布赖恩特。克里斯的演员在李叫彼得·詹姆斯·詹姆斯。《代号维罗妮卡》中的克里斯的配音演员则是斯科特·布赖恩特。

在PS版以及PC重制版《生化危机》初代的片头动画里，我们可以看到克里斯在画面深处藏了一枚子弹，在Bad Ending的结局动画中也能看到克里斯在抽烟。不过由于



克里斯在游戏中的表现，因此这些影片中的克里斯都没有再出现过。像具有讽刺意味的是，无论是在《生化危机》还是在《代号维罗妮卡》中，打打和打打克里斯的敌人来衡量。在《代号维罗妮卡》中，克里斯的敌人来衡量。在《代号维罗妮卡》中，克里斯的敌人来衡量。在《代号维罗妮卡》中，克里斯的敌人来衡量。





闯关族 Vol. 202

的家

UNFORTUNATELY

首先是一个很不幸的消息，我们在vgame上的留言空间又挂了，至少叶子是进不去后台管理界面了。算了，咱以后也再换回来换去的了，太麻烦，从即日起，给Game Bar的电子格式投稿请一律发送至purest4u@yaho.com.cn——请记住了，purest4u——哎呀呼考考考考考，现在就赶紧拿起电话拨打吧

以后，不论那个空间是否修复，大家都不必在意了，投稿只需集中发送到这个信箱即可。但如果是找叶子聊天的email，抱歉，原则上我是不会回复的，这一点还请大家理解和谅解。

WHY, OR WHY NOT

曾经，我一度以为自己是一个很爱唠叨的人。但其实我错了，现在的叶子俨然已经是编辑组里最冷静、最帅气的家伙了。放眼望去，好几位同事都跑入了某司名下的低密状态，尽管嘴上不说，尽管工作如常，旁人能够感受到。2007年，春，电脑编辑部进入了文艺复兴般的感性季节。

很多事，只有经历过才会懂。不过有些事，也许你经历了也不会懂。懂与不懂，说不准哪个更好，哪个更糟。懂了的话，可能以后就会变得如看透世事般地淡然和冷漠，好好地保护着自己。不懂的话，虽然也许会再次坎坷和跌跌撞撞，但却感性着勇敢，在心灵上可以一往无前。

上路是每个人自己的选择，或有困苦、或有悲伤、或有孤独、或有寂寞。好好地来享受，好好地来承担，然后，好好地往前走。

COMMENTARY

高达无双，感觉怎么说呢，还是可以一试的，并不是一个非常无聊的东西，叶子不是一个高达饭，事实上，对于不少早年的高达老作品，我都是半日里通过一些文字资料来补课的。但即便如此，我觉得排挤那些家伙还是有些乐趣的，所以估计对于高达FAN而言，投入和亲切感应该会更大。游戏对机体的质感以及重量等方面的表现还是比较到位的，这毕竟是PS3，机能摆在那里，就算初期软件不能充分发挥其实力，画面也不会差到哪里去。当然硬件环境的优势与软件制作深度是两个概念，本作的“一些细节特效还是比较一般”，比如机体入水时的水面效果等等。不过身为一个眼睛不太好的人，我是不大在乎这些东西的，而且这水做的至少要比PS3上首发的那个高达强。

基本上，本作的手感很糟糕，很多时候感觉并不是在拿刀光剑影地切割机体，而分明是在用刀剁豆腐。又如如铁地挥舞铁片以感受一点阻力来聊以自慰。受创破血，尤其是被打至坠地的动作表现尤其令我无语——就像一只口袋，抖一抖里面还是发了谷子的了，Z高达就仆在地上，动作刻画之完美所思超乎我的想象。另外抱怨一句，没有震动当真要命。不过注意我说的是“基本上”——G武斗传的神速达绝赞，抛开两只老拳冲走敌人堆儿里就开打，绝对可以给你惊喜，这是我唯一觉得打得比较爽的机体了。

上手的时候游戏会带给人一些新鲜感，但玩得稍长一些就会感到最大的问题。简单来说，完

■主持/维度
■插画/绘制/华美

●特·殊·如·紫

成度太低，抛开画面不谈的话，这作基本可以让入联想到真三国无双1代，很多东西都太浅陋了，很多东西都没有做进去。无论是收录的人物和机体、招式丰富度、战场和版面的设置，以至于道具技能的收集。跟这么多年无双发展的经验比起来，都显得十分初级。这令我相当地愤慨，果然，没有为了这个买PS3是正确的啊，我再等等吧。

以上，算是叶子试玩高达无双后的粗浅报告，算是给目前难以接触到PS3的众多同学过过瘾——或者更应该说，找平衡？

ADVERTISEMENT

我先提醒你，下面这段话是木头的话，他死皮赖脸地求我在前言里给他吹吹枕边风，大家就当这是他的手札吧，虽然是很像广告的手札，不过大家以前又不是没见过。

注意啊，风科理又休刊一回跟我可没关系。

203期值得期待 重大消息陆续发表

看看，风某人总是喜欢卖关子，本期给大家带来两个全新栏目——“娃娃”及“Darkbaby”有人样”，而下一期还会有更具爆炸性的新闻公开，不仅仅是栏目自曝到底怎么样呢？各位请深呼吸一口气，期待去吧，感谢娃娃版面发横提供，风科理本期再度狂烈，次期登场暂定。

“电软电软,电到你浑身发软。”

——北平 陈易舟

Voice 前叶子姐注意,千万别像华佗大师漫画中的那样,一边看漫画,一边吃薯片,或者一边写东西,一边吃薯片,那样不如吃饭下多少细面,除非叶子姐吃薯片不用手……



From 上海 蒋峰

我吃薯片当然用的鼠标

啊不对不对,我被你们偷进去了,其实叶子姐很少吃薯片的,东西而热量太高,你们不要像华佗迷了,有时他的画只是“创作”,是不同于现实的。叶子姐偶尔吃薯片的时候,都是先把袋子撕开一个大口子,然后边逛边打字写东西,想吃的时候就低头把薯片都抓进嘴里,直接用手嘴把薯片叨起来,放心吃,我找不到用手。什么?你说这没法想像啊!一罐一罐,干啥事都不配合一下。再说这也不算是浪费嘛,直接用鼠标的确不太卫生,但我又不能每吃一个薯片之前都先去洗一次手吧——当然了,要是有人洗好手专门在旁边招待找我是最理想的了,不过……呃,这好像是很扯淡的妄想。



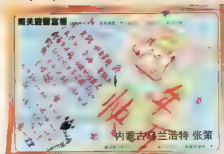
依然穷到不掉渣。

Voice 《零 红蝶》里服装升级装好,穿着重装甲套衣服在后而跑让人增加了几分恐怖

From 广西百色 黄琳琳

嗯,那套双子女儿的服装感觉是很不错,与游戏氛围很搭。我也相当喜欢。话说红蝶里的小反派都要在任务模式中取得高评价才能入手,这一度使我很灰心——自己技术不佳是一方面,另外不得不说这个人比较“功利”——辛辛苦苦拼得SS的报酬就是这个衣服而已。这总令我我觉得有些不爽,而有一段时间叶子姐没动力去挑战任务模式,到了刷怪之声,全任务S级的美女居然慷慨地升格成了“刺客”——传说中的“官方金手指”。这下我可看到了精神,死拼一天后终于入手,哈哈哈哈哈!你们别误会我,我这个游戏玩起来是挺重“回报”和“性价比”的——虽然自己也很喜欢收集和小游戏等要素,但如果游戏本身没有提出什么要求或者需要付出的劳动太多,而回报又比较缺乏营养,这种情况下我肯定不会付出太多时间的。所以这事儿很可惜——从一些方面可以说我AFAN很佩服,但同时也可以说我伪作。不过这种选择性吸收倒也不错,玩游戏这么多,不能只在几棵树上吊死嘛。发愤图强也许会把自己弄得很惨,但能认清现实也许能有限性自己的眼界,因为时间和精力总是有限的。

话说回来,我一直想弄双子女儿的衣服穿——最好衣服上再加点儿血,那可就更完美了。心情不好的时候我就穿着它站在阴暗处琢磨做美,试想一下,此谱岂不—挺有霸气的。



问曰日文中的“改”是不是等于“Zero”? 比如 风林·改·风林·Zero

From 辽宁沈阳 李伟

不是吧,所谓“真、里、改”等等这些常见于动漫作品中的“前后缀”,就是强调一种“真正的、隐藏的、进化的、强化型”的意思,听起来很有气势。你说的“Zero”应该是对应“零式”的概念,像高达SEED里有莫比乌斯零式,FF里也有巴哈姆特零式。所谓零式也可以理解为“钟摆”,让整个名字看起来更体面罢了。或者你也可以认为,制件方懒得再多想一个名字,于是在原来的基础上再打上俩字,立马就诞生地变得高级了

这里用一个例子说明一下。比如说“风林”,这指的是大家在漫画中常见的那个长发、发福,并且经常要白烂的家伙。而如果说“真·风林”,那么这就是他的真实形态——真人照片中的那个短发并且很有成就感的男人,但是很不幸,要白烂白。‘里·风林’可就不得了了,这就是我们偶尔会在一些画中见到的他的正面形象——或严肃、或忧郁、或端庄、或落拓大方、或脉脉含情——算了算了,不说了,总之是更正派。但此种风林很少见,很少见——那么再来看看“风林·改”——这个形态目前我还能多说,但估计大家早可以见到。至于“零式风林”,你不妨就想象一下杂志前几年里的那个胖子

Voice 叶子姐每天要阅读那么多玩家的回函,又要花时间在电脑前工作,相信你的眼镜片一定是很厚很厚很厚的吧,而且还令我想起了《死亡笔记》中的黑眼……

呃,打什么比方不好,非要联想到那个一脸死相的男人(L的fans不要惹,我说的没搞错,我的确面面相觑……)

From 山东 孟凡丁

叶子是有近视,不过近视未到离不开眼镜的地步,近视近也就“DO”多度,你说的“薄厚很厚”的眼镜,那是恐怖地急转弯里的荷德密斯。事实上我是没有眼镜,但平时很少带,这全因为小时候不知道从哪儿听过一个理论,大意就是眼镜能不戴就不戴,否则近视更容易加重和定型。这个说法到底有没有科学道理我至今也不清楚,也从没想过去验证,但不管有没有理,当年的这句话居然给我留下了极深的印象。叶子至今也保持着这个尽量不戴眼镜的习惯。偶尔有朋友看到我跟戴眼镜都会开玩笑说“哎呀回来你近视啊!”然后我说啊,这话你今年就说过三次了。

我戴眼镜不在于上下班路上才戴眼镜,这样就不至于错过在街上捡到钱的机会。另外有时加班到很晚需要打车回家时,就很有必要戴了,否则,我看不清急招车的TAXI是不是空车啊。

不过比较大的工作重要就容易导致眼睛疲劳,所以叶子没事儿就会去望望远!顺便作状那状摆POSE什么的!或者按摩一下眼部。诸位家人也都要记得爱护自己的眼睛,打游戏时别太狂热了,不时休息个五分钟不耽误什么事儿的。叶子周末有时起

床就开始打盹,结果没几个小时眼睛就感到巨痛巨痛的痛痛,十分难受,最后只好郁闷地放下手柄,躺回床上作“僵尸”状态休息。如果之前多运动运动,给眼睛充分的替换时间,应该不会遭受这种痛苦了。所以前车之鉴,同学们要多休息自己的眼睛,不要工作时之快,玩得高兴了舍不得这五分钟,但可能因此耽误了一天甚至更多的时间。

Voice 记得“对白”这个栏目是2006年初诞生的,当时特别喜欢,尤其是当时杂志的MGS栏目,心里暖暖的。不过后来“对白”的内涵就不怎么一样了,几乎随便拿近期的游戏就顶上了,比较马虎。这个栏目就难以在找到一个优秀的题材,有时候抓破头也想不出,有时一下字就跳到了,所以我认为这个栏目不应太固定,不一定非要聊聊,否则容易影响质量。不能因为后续反应不好就把这个栏目给扔了,这么多的游戏史有多篇精彩的对白

From 重庆 某读者

“对白”本是出自商家的一句话,贩卖发展而来的栏目,应该有着很大的拓展空间。一方面必须说我们的积累还不够,这是造成内容贫乏的一个主要原因。另外面对实际情况有时也容易被夹在难处——譬如快节奏的游戏ACT等!重点一般都不在剧情和对话上,而对白等方面容易出彩的游戏,一般都会用很长(RPG等)……有了这些问题,有时我们也只好做一些不得已的举措,比如以当期做了攻略的游戏为选择,以便省一些时间。当然了,用老游戏也是一个选项,不过很多作品其实都是回味无穷容易,但如果要详细讲述其中的每个言简意赅,也不是一件简单的事。而且那段时间里有没有声音说我们的怀旧题材太少一点,同时我们在在这方面也必须考虑“收敛”的问题。

总之,这个本来很有前途的栏目逐渐变得黯淡只能说相当遗憾,这里是有积累的问题,有入手的问题,也有自身水平的问题,同时还存在受众期待度等问题。当然了,也有“运气”的因素,就如你所说的,遇到不好作品啥都是白搭。

不过“对白”并不是就此取消了,我们的确是准备将其作为不定期栏目刊出的,遇到了合适的题材它就会复归。就请期待并关注其未来的发展吧。

姓名	雷飞
称号	大魔王
副杀	言简意赅
弱点	没有!

● 3月15号过了, 正中最花轿的是个勇士! 真是开。开。春节过后, 先别害怕什么, 但我还是可以说地: 我没欠你什么。

● 本月报, 可以电话我吃饭的请! 请我吃饭的请! 我收我的请! 谢谢合作。

● 天气变凉, 记得保暖。点我使我要受了, 只有穿着它去在寒风中的爽快感受。

● 喜欢的游戏, 这个, 这个, 但是我最讨厌玩, 拜托那些有闲工夫的人, 把时间借给我一点好不好?

● 如果你像我一样喜欢小三儿, 那么就请推她推她吧。小二儿曾用名有大海、小三、猪子等。

Voice

怪物猎人这款游戏，为什么不见小编们提起呢？ From 广西南宁 甘大斌

确实是很有趣的，游戏，不过说起来也怪，电软这边FAN这部作品的人的确很少，从工作的角度了解以后也就不怎么接触了。而掌机那边则完全是另一番景象——几乎人手一部PSP+怪物猎人，不时下班之后就有几个人聚在一起开始联机任务，这热情劲儿儿有时看得我们也不停痒痒的。



真有点对不起喜爱怪物猎人的读者了，对于这些游戏我们确实玩得不多，所以自然也就聊得很肤浅——这也是没法儿聊透的事情吧，喜欢什么游戏，选择什么游戏，都是没有定则的事情，完全是因人而异。一个人眼中的神作在另一个人看来也许只是普通的过客，这个跟作品素质没有必然联系，只是缘分的问题了。我们虽然也是电玩杂志编辑，但也不是因此就爱所有游戏——太博爱了就等于没有爱，这句话谁在哪里都是真理。

怪物猎人作为“准”网络游戏，具有很多online games的特征：比如大量的任务以及附道具，这些都决定了它需要大量且得久的时间投入。而电软的工作量整体要比掌机这边为大（篇幅对比很明显吧），我们这边的时间相对也就更紧张一些，叶子姐，这恐怕也是阻碍我们FAN它的一个因素吧。PERFECT的FF11几乎已经不玩了，影影同学与魔兽世界也处于七年之痒的状态，她们本是编辑组里仅有的两位玩online游戏的稀有动物，以前闲暇时想聊都找不到人，而我以自己那惊人的无聊的耐心和同情心，算是唯一的听众了——尽管听不懂，但我很懂得如何听。不过看来即便有“支持”，这激情也不会不可避免的消退。

其实不少游戏我们都很有必要深入了解一下，但一忙起来就断了，等再想搭起来的时候热情已经没了。挺无奈的，时间就这么帮着一位无期地走下去，这途中要是丢下了什么我们也能无能为力。得到的，是我们的幸运。失去的，恐怕也是命运的必

「叶子，最近你的假女像太多，是你逼作尧画的吧？」

安城紫月 正片

然。电软编辑的平均年龄要比掌机那边的高上不少，这点差异，在日常对待游戏的心态上也会有所反映的。话说回来，要不是本魔女们把他们往下拉了些年龄平均值，木头之流早就把电软变成大聚宝盆了（大家不要被外表迷惑了，这些大叔看起来是很年轻的，因此也更危险！）

“很喜欢可爱的大叔，所以很喜欢风林！”

——辽宁阜新 王正

叶子姐，把游戏当工作是否会影响玩游戏的心情？ From 湖北武汉 倪晓强



显然会。为了配合杂志的进度，一些要做攻略的游戏玩起来是可能没有平时的那份闲情逸致的。很多时候你必须违背自己的游戏习惯，花时间去往前冲，一些平时看来其实是标准、很正常的要素，都可能会令你烦躁。就好像心情。一个游戏有充分的剧情自然是受欢迎的故事，但如果你正处于赶时间做攻略的立场上，就不断插入的剧情和对话在自己眼中也都变成了干扰游戏节奏、拖延时间的烦人东西。又或者游戏设置了比较复杂难懂的系统和收集要素，这要是自己在游戏中不添点多开呢。但作为工作可就不一样了——你不单得自己明白，还得把它们变成文字让别人也明白——而且还有时限。

类似这些东西难免有时会让人心头无名火起。拍桌子叫骂着走、咬牙切齿地砸键盘要把手柄捏出水

天者亦有之。……那情景，挺奇妙的。本来是很美好的东西，但由于自己角色地位的转变，结果在一个特定时期内一下子变得毫无吸引力，甚至令人烦躁——这就是以兴趣为工作的代价。

而且这样久而久之会养成一些“职业病”，我们玩游戏时的第一反应不是“欣赏”，取而代之的则是“审视”。这其中的心态区别，多少会影响一些我们在游戏中挖掘到的快乐。身为编辑，每天是在游戏堆里没停，但这份工作做得时间越长，越会觉得自己是一个“局外人”的感觉。你觉得自己是站在外面看这个游戏世界，你学会了必须要把自己的游戏热情放在工作任务之下。

成为一名游戏杂志编辑，就必须付出上面的代价。同时，也只有具备了上面的觉悟后，才能成为一名合格的游戏杂志编辑。客观地说，关于游戏的快乐我们是失去了一些，但同时工作也给予了我们别样的快乐。有得有失，这个世界就是这么公平。

Voice

每期看手札是件乐事，可199期怎么没了？之前WILD ARMS的研究做得相当好，详细+语言幽默，以后该继续做成怎样呀？（我承认这有点小难……） From 北京 韩迪

其实啊，好多读者都来信抗议了，说199期的手札删太多了。我删掉了整本书都没找着，叶子你怎么能删了！真寒死我了，首先手札的不是叶子，而且没了手札，我在家里反而要多写些字，怎么能说是我偷懒呢。

Voice

荐菜

Scott Backer



●拜五期间最荒唐的消息就是三个大神和烟叶又搞出了一个神作

由于食家爱看的美食类文章，所以这次就推荐几道。这些菜都是大神和烟叶搞出来的，味道很不错，而且做起来也不难。大神和烟叶又搞出了一个神作，味道很不错，而且做起来也不难。大神和烟叶又搞出了一个神作，味道很不错，而且做起来也不难。

其实这事人只是临时情况，接下来那期不放恢复了，再说过去有段时间了，所以叶子本觉得也就不必再提。但从旧情况来说，这手札俨然已经很有地位，轻易动不得，不然大家的反诘情绪还真强烈，我收到的抗议着实不少。其实199期手札，其原因固不是我偷懒，也不是小编集体怠工，这里面有个小秘密——大家在200期的最后看到的那个“小编私房话”，是在做199期的时候就写好的，那其实就是一份“大号手札”，所以我想既然大家都写过一份了，那就别逼他们在哪里再折腾一次啦，叶子是很体谅读者的嘛。

手札这东西要写好可不容易——既要要有生活来源和素材，又得言简意赅，同时还要求，当然是有技术含量的（诸位模仿古风文式的同学应该很有体会）。同一期里让他们写上两份没有意思，而且这种逼迫也有伤友王之德，因此199期杂志就没有手札啦。而至于那个“小编私房话”，原准备当期就上的。

可后来一想，这个东西放到200期不是更好吗，名正言顺，时机也合适，于是就调整成了大家现在看到的样式。

WA的研究做得远远不够好，我自己心里明白，其实还是有很多不够详尽和准确的地方，大家没严厉地批评已经算很照顾我的情绪了。而既然由于时间、精力和自身能力等问题出现了一些缺憾，那我就努力在文字上做一些弥补吧——把它适当地写得轻松点儿，让大家看者也开心一些。毕竟我在攻略方面已经被定型为笑星了，那就满足大家的期待，尽量敬业。

其实啊，在语言幽默等方面，我是远不如藤子同学的，大家以后还要多关注他的文字，在照顾实用性的同时更要有很人的可读性，真“搞”功力是远强于我的。至于以后的攻略写作方面，我们会考虑到不同读者的不同口味，不会过于严肃沉闷，但也不会一味胡闹搞笑。个人觉得，在无伤大雅的地方折腾上那么一下不是妨事的，但关键是不能背离“攻略”的初衷，该说清楚的地方一定要具体、明确、醒目，不加废话，不拖泥带水。

《大蛇无双》的攻略近在眼前，具体该怎么做叶子正在考虑中……

大墙画廊

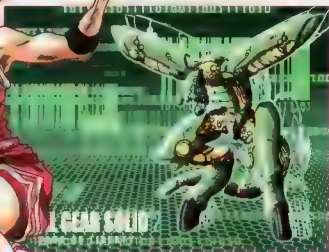
这个系列至今都新增加了，最新的图几乎提不上什么名气，真人照片怕是已经看腻了。



投稿须知：1、普通邮寄或电子邮件均可，但为了确保收到，推荐使用电子邮件，邮寄地址在目录页上，电子邮箱地址见本页下方。2、所有来稿必须写明真实姓名、地址、邮编、身份证号码，凡是缺少上面任何一项信息者，来稿作废。3、使用电子邮件的作者，文件格式请用JPEG，画稿大小至少在800*600以上，但容量不能超过1MB。4、画稿严禁复制他人作品，临摹除外。5、禁止一稿多投。6、由于投稿量大，录用与否不另行通知，凡投稿后1个月没有刊登，即为落选。最后感谢大家对本栏目的支持，希望大家踊跃投稿。 □贾/小沛

· 图/阿 广 图/阿 广

《灌篮高手》这部动漫给我留下了太多回忆，不过我是不喜欢走马观花，老看很可爱，插画建议看 请子用老笔



· 图/阿 广 图/阿 广

含全篇看这个名词其实就是一款步行车的名称，看起来有点像高达里的人物，而且显得更神秘，威力不容小视的。

· 图/阿 广 图/阿 广

这个MM是我的最爱，压力选手，目前最可爱。不过本人也觉得你挺可爱的，身画最可爱，注意人物比例。

· 图/阿 广 图/阿 广

你说他“萌”到了“我”？我是不觉得到“萌”是旁边的，可爱的非常可爱，真想自己养一只。



by miracle 2007.1.13

· 图/阿 广 图/阿 广
很有魅力的，一幅作品，感觉十足，由主笔的，而只知及方向的，野，狂，于不太公平，理。



当今的游戏和十几年前已经有了很大的区别，越来越多的娱乐元素被融合到了游戏当中去。例如我们可以在游戏中看到由著名画师绘制的人物和场景，可以欣赏到耗资巨大的CG动画片断，可以聆听音乐家们谱写的精彩乐章，甚至可以看到现实世界中的明星为游戏提供自己的形象和声音。但是，我们必须明确一个基本的概念：再华丽的外在元素，也掩盖不了游戏内蕴的贫乏。我们经常会用“游戏性”这个字眼来概括游戏的内涵，也就是指它所能带给玩家带来的乐趣。从“互动娱乐形式”的这个定义来讲，我们必须承认“游戏性”是一部游戏中最重要、最核心的东西。接下来，我们就把关注的重点放在游戏性之上，听听这些富有天才的游戏制作者们见解。在这一期里，让我们先从动作游戏领域开始。

三真司 (Shinji Mikami)

无论是在日本、欧美还是在国内的游戏玩家之中，三上真司都拥有很高的知名度。在CAPCOM第四开发部工作的时候，三上真司参与制作过的游戏包括SFC平台上的《阿拉丁》、《高飞家族》等等，不过让他一举成名的当然还是风靡全球的《生化危机》系列。后来，他还主导开发了《恐龙危机》、《恶灵猎人》等一系列广受欢迎的动作冒险类游戏作品。离开CAPCOM之后，三上真司与原来同属第四开发部的稻叶敦志、森谷实树等人一起创办了自己的新公司 SEEDS。

三上真司列出了在游戏开发中，制作者必须牢记的几条重要原则：

- ▲ 对于自己所制作的游戏中想要达到的目标，你必须有一个最为明确的概念。
- ▲ 预先考虑到你所可能遇到的各种限制，例如开发时间、硬件规格等等，并且拿出有效的方案，使你的游戏能够顺利地突破这些障碍。
- ▲ 不要轻言放弃，要相信自己。耐心是成功的关键。
- ▲ 要积极倾听别人的建议。
- ▲ 不管你采用什么样的方法和手段，游戏制作终究是一种痛苦的工作。因此，懂得抓住一切机会“苦中作乐”是非常重要的。

三上真司称，《生化危机》之所以取得了巨大的成功，受到玩家们的好评，是因为他在游戏制作过程中严格遵守了以下的原则。

- ▲ 一个玩家可以很容易地把握《生化危机》中那些恐怖的元素传达给自己的朋友听，他也可以明确地告诉自己的朋友，他到底为什么喜欢《生化危机》这个游戏。在游戏中用最直观的

方式来表达恐怖元素是我一直以来的目标，我从来没有停止过朝这个目标的努力。

对于“你怎样才能使一个游戏听起来十分惊悚”这个问题，三上真司这样回答：

- ▲ 营造一种恐怖的整体气氛是最为重要的。此外，在设置各种突发事件的时候，你必须考虑到“玩家此时正在做什么、正处于什么样的心理状态”。这样你才可以巧妙地安排这些事件的发生时间，使它们能够造成最深刻的惊悚效果。（例如在很长时间内没有遇到战斗，玩家的心情会逐渐放松的情况下，忽然有敌人从意想不到的角度杀出，这一类的例子在《生化危机》中比比皆是）

三上真司还认为，游戏作品想要获得成功，一个成熟的市场也是必不可少的。

- ▲ 游戏是一种艺术品，同时也是任何一种商业产品，但是很少有可能能够在“艺术性”和“商业性”之间找到最好的平衡点，这是游戏制作者们所面临的最大问题。我希望玩家们能够更多地关注游戏中那些原创的、新鲜的理念，而不是总期望我们为著名的游戏系列制作续集。

游戏的测试也是制作过程中的一个重要组成部分，只有通过完善的测试，才能尽量消除游戏中可能存在的bug，并且使得游戏更加具有平衡性。在《生化危机》、《恐龙危机》等系列中，三上真司又是怎样完成测试工作的呢？

- ▲ 在一部作品发售之前，我通常都会把它运行一个月以上的测试。首先我会列出一个表，记载了游戏中所有可能出现问题的部分。接下来，我会让几个不同的小组分别对这些“疑点”进行系统的测试。

杰森·鲁宾 (Jason Rubin)

作为SCE旗下的第二厂商，Naughty Dog（顽皮狗）开发了很多著名的动作游戏，其中包括《古惑狼》系列、《杰克与达斯特》系列等等。杰森·鲁宾是Naughty Dog的创始人之一以及首席设计师，对于游戏制作，他向那些刚刚涉足这个行业的年轻人提出了以下的建议：

- ▲ 在着手制作一个游戏之前，你需要做出的第一个选择就是“艺术”还是“商业”。如果你仅仅以“我想做什么样的游戏”作为出发点，那么你很难以获得成功。正确的思路应该是“玩家想要玩什么样的游戏”。在Naughty Dog，我们永远把玩家的需求放在我们个人的好恶之上。其次，

在确定你要作什么样的游戏之后，我们尽最大的努力在以上的限制条件下把它设计出来。我相信，我们最终的结果仍然是一件艺术品，但它也应该同时取得商业上的成功。

- ▲ 在一个游戏制作组中，通常包括三个主要部门：设计师提出方案，美工部门负责游戏的“外观”，而程序员则把制作方案付诸实现。根据过去十几年中我在业界亲眼所见的很多事情，我得出一个这样的结论：在游戏制作过程中，如果某一个部门掌握了比其它部门相对来说更多的“支配权”，那么这样做出来的游戏肯定会出现问题。如果由艺术家说了算，那你做出来一个看起来很漂亮的东西，不管它是什么，总之算不上是游戏。如果由程序员来主导，那么最后的作品可能仅仅是技术的展示，但缺乏游戏性；如果一切按照使用设计师的想法来，那么程序员们很可能需要花费大量的精力去满足设计师突发奇想的念头——而实际上，你也许也可以用某种更为现实的方式来代替这些设计，并且不会对游戏的乐趣造成太大的影响。总之，如果三个部门之间的权力失衡，你便会卷入到无休止的争论和矛盾中去。只有各司其职，并且紧密沟通和配合，才能做出最好的作品。



块和矛盾中去。只有各司其职，并且紧密沟通和配合，才能做出最好的作品。

怎样才能制作出一个新颖的、与众不同的游戏，但又不至于太过另类呢？或者换一句话来说，怎样把“创新”和“传统”结合起来？杰森·鲁宾有如下的解答：

- ▲ 实际上，近来游戏制作业中的主题是强调细节，而非不断创新。电影业也面临着这样一个趋势：更精彩的特效，更大牌的演员，而剧情本身则被放在了第二位。人们往往对于游戏中的细节津津乐道，比如你是否能打破场景中的每一件物品？你能不能阅读书架上的杂志？但你必须认识到，有得有失。拿一个棒球游戏来说，多花一个小时在服装细节上就等于多花一个小时来设计球员的AI（Artificial Intelligence，人工智能）。Naughty Dog的目标是，在细节上投入时间和精力的同时，保证游戏的长度和可玩价值。当然，代价必然是成本的提高。更多人力，更多时间，更多的工作。

如何才能做出一个好游戏？这个问题也许很难回答。从设计制作的角度来看，游戏更接近了一种艺术形式，而非技术产品。因此，很难用语言去“解说”或者“传授”游戏的设计方法。就像老师可以教你绘画的笔法和技巧，但是却无法告诉你怎样在画作中注入神韵一样。实际上，比起别的技术形式来，游戏的设计制作也许更加难以捉摸。因为游戏通常是一个团队合作的成果，而且游戏比其它任何一种艺术形式都包含了更多的要素。更何况，你还必须考虑到游戏与玩家之间的互动对它所造成的影响。但即使是这样，我们还是很幸运地请到了一些游戏的专家，请他们来谈一谈自己是如何获得灵感，并且把这些灵感成功地运用到作品中去。

□ 责编/药素

战国英杰传

秀吉迟来的幸福 激化矛盾的内因

丰臣秀吉说，没有比得到丰臣秀赖更让他欢喜的事了。秀赖出生于第一次朝鲜侵略（文禄之役）时，大喜的立即下令从朝鲜撤兵。之前还曾为秀吉下令“勤耕”，因为迷信被抛弃的孩子可以茁壮成长的说法，小名“舍”，但可惜三岁时夭折。秀赖诞生时也因“抢来的孩子可以平安长大”的民间信仰，而取名为“拾”。晚年得子的丰臣秀吉因为后继无人而无比喜悦，但秀赖出生带来的并非只有喜事，使丰臣家得以永存，反而同时带了一些潜在的负面效应。这些负面效应可以说是导致丰臣家灭亡的内因，而德川家康则可以说是外因。秀吉在内，内因和外因都没有爆发，但在秀吉去世后，内因爆发，并最终使丰臣家迅速灭亡。秀赖的诞生直接激化了秀吉与室田氏所与德川家之间的矛盾，导致关原合战中秀吉的养子们站在德川家康一方秀吉大败。因为秀赖的出生，秀吉后悔将秀吉之职让给外甥丰臣秀次，觉得秀吉的存在对秀赖和建是潜在的威胁，再加上秀吉行事无道，最终令秀吉次切腹自尽。

1598年配赠樱花赏花之后，丰臣秀吉日益衰弱，大部分时间都躺在病床上。对即将离开人世秀吉来说，最担心的还是自己的幼子秀赖，为此秀吉将五大老（德川家康、前田利家、毛利辉元、小早川隆景、宇喜多秀家）和五奉行、石田三成、长宗我部元家、增田长盛、浅野长俊、前田玄以）召集到病榻前，让他们立下效忠秀赖的誓约，并让自己最信赖的前田利家负责辅佐秀赖。同年六十二岁的丰臣秀吉在伏见城撒手人寰，当时秀赖仅有六岁，建君二十二岁。第二年最受秀吉器重，支撑着丰臣家的大老前田利家也紧随秀吉而去。

家康唯一的威胁 年轻就是资本

根据秀吉的遗命，秀吉去世后第一年秀赖和建君从伏见城移居到大阪。大阪城是秀吉下令修建动员总人数超过四十万历时三年修建而成，是一座日本前所未有的形迹险峻的要塞城堡。（秀吉曾给向大家炫耀大阪城的坚固，而让人想攻陷这座名城的方法，结果众人谁也没回答不出，最后秀吉得意地说“只有填平了城外的壕沟才能攻入城池，除此之外别无他法。”没想到这个秘密在日后真真的成为家康攻陷大阪城的方法。）在正月里遣还大老在大阪城本丸向秀赖拜年后，还要到吉田内田德川家康拜年。虽然秀赖是名义上的“天下统治者”，但家康这样却明显地显示出

自己已经羽翼丰满在丰臣家之上。

1600年，石田三成以秀赖的名义集结的关原合战中入败，虽然此时的秀赖年仅八岁，并没有任何过问，但天下之主的地位一落千丈，领地由二百二十万石骤减为六十五万石，这也正是德川家康的厉害之处。

关原合战二年后，德川家康奉诏朝廷，得到了右大臣、征夷大将军之职，表示丰臣家与德川家的主从关系逆转。但是建君却仍然期望在秀赖成年之后，政权可以重新回到大坂。德川家康也在此时推荐秀吉的遗命，将德川家康的长女千姬嫁与丰臣秀赖，确立了丰臣家与德川家的姻亲关系。此时秀赖十岁，建君十七岁。

在大阪城中，存放着秀吉留下的巨大财富，想要削弱丰臣家的力量就必须消耗这些财富，因此德川家康建言修建寺院。建君也想消费这些金银回复丰臣家的威信和供奉先人，更要以此展示秀赖的丰臣政权继承者地位，因此动用大量资金开始重新修建当年由秀吉修建，于1596年大地震中摧毁的京都东山方丈寺大佛。

1611年3月，德川家康要求丰臣秀赖到京都二条城相见，因为如果秀赖拒绝这次会见，家康可以借口征讨丰臣家造反而一举将丰臣家摧毁，因此在家康心中其实非常害怕大坂方反抗自己的命令。虽然建君极力反对，但十九岁的秀赖仍然反抗母亲亲自来到了二条城会见家康。面对的家康不得不这样评价眼前的少年“虽然听说秀赖愚钝，但实际上却是个聪明的人物。”已是老年的家康看到体格强健的秀赖，开始焦虑起来，并暗下决心要在自己死前彻底将丰臣家灭亡。

家康阴谋不断 大阪两度血战

家康一直在等待着灭亡丰臣家的机会，在面会秀赖后不久，效忠丰臣家的加藤清正、浅野长俊、池田辉政等有力大名相继去世，家康终于得到

了动手的机会。之前提到的力广寺大佛重建在此时完工，家康借机大肆的铭文“国家安和”和“君臣大睦”是故意将家康两字分开，诅咒家康身首异处，丰臣家君臣同反，并签订丰臣秀赖并迫秀赖从秀赖移居江户、淀君到江户担当人质、秀赖转封搬出大阪这个无理条件中任意选其一。当然大阪不能同意，至此双方积极备战，1614年爆发了大坂冬之战。此时大阪方的有力武将有长野长盛、木村重成、真田幸村、明石全登、后藤基兵卫、长宗我部盛亲等人。

真田幸村等武将的奋战使德川大军久攻不下，士气低落，家康想起当年秀吉对大阪的评价，因是一由炮轰入大阪，一面不断派人讲和。建君此时被炮火吓得魂不附体，唯命是从的秀赖同意并签订了长平外壕和二之丸的壕沟的协议，但实际上内壕也被填，川家康派人填平了，大阪城成为了一座铁城。

四个月后，家康再次向大阪城发动攻击。1615年5月7日，德川军进入大阪城四处放火，秀吉修建的天下名城成为一片火海。大阪方的大野台长保护着家康的孙女一姫出逃，但家康不要杀害秀赖和建君，但家康始终没有答应，不久后德川军在德川会庵中放火烧了秀赖与建君。8日正午，秀赖在仓库中结束了自己年仅二十三岁的生命，建君也同时自杀。秀赖已经是过了二十岁的年轻武将，却过不了母亲，一次都没有出现在战场上，可以说是秀赖唯一的过错。与其将指挥权集中在高秀赖血的母亲建君手中，不如自己亲赴战场振奋士气，就算是战败也可以后世留名。

秀赖倒台生了一男一女，八岁的男孩国俊逃出大阪城后在伏见被逮捕，于放狱六条河原被斩首。七岁的女孩在东京出家为尼，丰臣家只传了二代便彻底灭亡。在第二年春天心满意足的德川家康也放心地离开了这个世界。

未曾盛开的鲜花 ——丰臣秀赖



1593年—1615年。幼名如左。右大臣。大阪城主。丰臣秀吉之子。母亲建君是浅井长政之女，秀吉侧室。丰臣家虽然是从丰臣秀吉

とよみでより 手中失矢，但是责任并不在他。秀吉死后正室与侧室争斗，大权落在秀赖母亲淀君和她的宠臣手中，家中内忧外患，德川家康也借自己的势力迅速膨胀，最终夺取了江户，使丰臣秀赖和丰臣家的往日辉煌一起消失在阴霾之火中

电软×KOEI 原装手办大赠送

在《信长之野望Online》即将公测之时，盛宣鸣公司与《电子游戏软件》合作举办有奖问答活动，快快翻到“战国英杰传”栏目，将每周的三个问题的答案填写在问卷卡的指定位置寄回编辑科，即有机会获得由《信长之野望Online》官方提供的本多忠胜精美人偶一套。



信长之野望系统至今已几代？
A10、B11、C12、D13
盛宣鸣公司即将在4月公测的《信长之野望OL》是什么版本？
A 破天之章、B 飞龙之章
C 飞龙之章、D 飞龙之章
《信长之野望OL》中有多少势力方可供选择？
A8、B12、C14、D16

☐ 文/陸敬

同时具有素描所带出的沧桑感以及水墨所涂抹出的那种浓郁的沉重。粗糙的勾边反而很好地在静态中体现出了力度感。虽然没有描绘任何背景，不过但丁通身的色彩已经很好地为读者打开了一片可以充分

的但
 沉令
 桑老
 在1代
 从
 魔盒

无言之传神

VOL. 01

from...
Devil May Cry


最近半个月已经有两个朋友托龙哥买PSP兼装机,可见PSP在我国果然是“大势所趋”。

周末去动物园看人顺便被动物看的龙哥

请引N: 76 008主机后面N TW0承孔和D4,IT N.

问题是，是什么导致设备的“崩溃”？
 我和其它同事的日记里有这样的描述：“不知道是什么原因，我离开办公室的时候，看到‘中微’关机了。”经过调查，把主机重新启动并检查了系统，发现是“需要更换的”搞了个“乌龙”，所以设计出了问题。整体上，故障都顺利地通过了。这造成了“什么什么问题”，可是过几天，问题又出现了。闹得大家心焦，到中午的时候就停止，然后第二天，问题又来了。自始至终，并未出现任何故障。故障既已发生，是为了故障的事情，请同事来帮忙。但是，这是类似的问题还是新的，会对这种故障造成什么影响？请同事们来帮忙。故障发生在工作坊，新电脑也有几个故障。在实验室的服务器上，阿基里斯说：“哈！它很聪明，它会自动修复。”最后我们请来了一个和IBM主机整合价格昂贵，但服务的可靠性高。

—— 伊丽莎白·史密斯




1、NETWORK接口是用来接网线的，你用PS2上网联机对战的话就需要用到这个接口了；DIGITAL OUT是光纤数码输出接口，用来接专门的数码端子线的，可以大幅提高输出画质。2、没什么差距，

3、龙哥认为是DVD光盘原因的可能性居大。PS2本来就不是专门拿来播DVD的东东，就它那脆弱的小主板儿，你还让它做播放DVD，特别是播放那些劣质D版DVD这么粗重的活儿，不是成心虐它么？看DVD，还是推荐使用“有超强纠错能力”的专业DVD播放机。4、不会。5、鬼特奥里的数字和密码对应关系如下：

347717=DK01A4RT、
5194265=SQATNEGS、
3240434=G76D57UV、
5649343=KVBGNUO3、
3605168=PVDTEME6A、
4204846=8FGTELS N、
5603318=46DNRVF7、
3758586=LJ7AJ03O、
4384258=59R9S6M9、
4493929=7G385FLH。不过这些密码都是需要用手机登录防黑武器的官方网站，而且是需要用日本的手机才行，中国

玩家正常情况下是无法使用这个功能的。不过你可以通过网上搜索下载一个手机模拟器，然后使用这个模拟



模拟相应型号的手机登录网页再输入密码即可。60GB的PS3, 现在已比较少见了, 60GB的手机, 大概有四个出头, 20GB的则便宜一百大洋。两个版本的区别, 除了硬盘容量之外, 主要在于记忆碟、SD、CF的插槽有无, 以及对应IEEE 802.11 b/g的Wi-Fi通信机能的内置与否。60GB版本的主机光驱入口旁边为收纳各种卡槽而留有开盖, 还有就是60GB版本主机的光驱周围使用绿色涂装, 而不搭载各种卡槽的20GB版本主机可通过USB读卡器来现实与各种卡之间连接。

[illegible]

试读喽哩哩，有几种可能，
一是没油了，二是修好了，三
是交了，四是老化了，
你可以马上加油，再清理一下
尘，如果还是不行，就继续用，用到报废了
再换，换个光头最多100元，没什么好保养的，
继续用，用废了再换。2、有的，《恶霸》
需要两只手柄，玩游戏的时候按2个手柄来
输入，以下是输入按键组合和对应的效果
L1、R1、R1、L1、L1、R1、R1，开启
所有隐藏道具，按L1再输入“←、
→、△、□、X、X，开启所有特殊动作技
按L1再输入“←、→、△、□、X、
O”，开启所有战斗技巧，按L1再按R2、
R2、R2，HP全满，按L1再输入“←、
→、↑”，开启所有武器，按L1再输入“←、
→”，弹药无限 按L1再输入△、
□、O、X，获得大量金钱 按L1再输入
←、→，重新读入数据

3、不可。4、这些家
通过无限城取得。首先，完成1-5层的“森兰丸の愿い”，再完成11-15层的“明智光秀の愿い”（完成上一个任务后会追加），接着

元成21—25层的“胡智秀秀の愿いその二”(完成上—任务后还会追加)，最后再完成元成31—35层的“泰子さんの愿いその二”(完成上一个任务后还会追加)，以后就可以直接拟演一个使用番号丸了(他没有无双技能)。

于佐佐木小次郎，需要完成76—80层的“登月试验”任务，注意后80层要求选择失败，这样在击败佐佐木小次郎后，他就会于选择失败的护卫室中再次追加出现。同样是在这五层，如果选择另外4个任务“同样的住人”，则完成任务后就可以拿到柴田胜家了。5、这个名为“本能寺脱出”，全程迷雾攻略难度不大，确实是比较轻松，不过它本身就是会带之战的地图，掌握这点就好办多了。从你的描述来看，这些条件已经不再成问题，而通过其实际就出现在战场地图下，联想一下旁边的地图。在击败信长后，此时你一定是在处于地图右上的角部的幕中，此时从这两地图的那边出去执行其实它就是右侧地图右列 直往直下，去到右下方再向右角，很快就能赶到右部中央；此时你就是在幕左边的下部中间的位置。

哥呀，你第一次写信给我呀！我真高兴呀！在这二周中间给你寄去两期《少年先锋报》，NINE 给你带回去，希望你能喜欢。我最近又买了一本月11日正式发行的《少年先锋报》，送给你吧！我最近去北京了，结果那里什么工作都没有，一点都不安全呀！任何旅游活动，甚至重要的工作都暂时停止了呢！因为我的安全受到威胁，所以我的脑袋上戴了顶黑帽子，我害怕有人来暗杀我，所以我的身体好了很多，现在感觉好多了！所以，我最近给你写信，希望你能收到。我最近去北京了，结果那里什么工作都没有，一点都不安全呀！任何旅游活动，甚至重要的工作都暂时停止了呢！因为我的安全受到威胁，所以我的脑袋上戴了顶黑帽子，我害怕有人来暗杀我，所以我的身体好了很多，现在感觉好多了！所以，我最近给你写信，希望你能收到。

没事，可以理解，现在在国内，买PSP是“大势”。PSP相关的游戏ISO和程序、自制软件、电影等等，你上网搜索一下PSP相关的论坛和社区就能找到，非常全。没错，刷成最新的版本差不多都可以直接运行游戏了，不过这个BOSS要是连游戏都不懂安装的话，那么让他别刷机的危险性。其实安装游戏的方法很简单，只需直接把ISO文件传


到记忆棒根目录“ISO”文件夹下即可。至于如何区分那些游戏要引导哪些不用,你试着运行一下不就行了呢?这么看是看不出来的。PSP摄像头,单体的是250,带软件的套装大概在350左右。PSP上目前称得上“大作”的原创RPG游戏,龙哥目前还真没看到,实在不行你就把那两款经典的传说再复习温习吧。

[illegible]

硬降是指将PSP机器拆开，将存储固件芯片卸下，通过编绎器强行写入其它版本固件的操作，这种方式是当时TA-082- TA-086无法软降时，游戏零售店所采取的一种让机器变回“15”版主机的方式之一，现在软降已经能够解决，硬降自然可以说再见了。硬降会出现主机无法联机症状，

后面还有需要表示可以修复这一问题，其它方面与故障并无太大区别。现在已经基本没人可用硬破了，想要重入PSP高里面的灰尘的话，就得把机子拆开。PSP拆起来其实并不复杂，先取电池盖打开，取出电池，先拆掉外面的两颗螺丝下来，另外两颗螺丝在电池盖的标签下面。如果你想把拆机的话就必须把标签撕了，把这两颗螺丝拆下来就行了。PSP充电时接电源没关系的。可以，不过没必要拆，不过又拆开不建议这么做，还是多去了解下吧。

以前的TA 82-TA 86系列机
需要硬破才行。

[illegible]


行货方面，目前还没有准确的价格消息。水货的话，好的大概是2400左右。2、连接XBOX、VE其实很简单，你只需要有一台XBOX 360，以及家里的宽带设备就可以了。一般来讲，通过宽带上网的玩家，只需要把网线接到XBOX360上，然后设置下SP网线的信息，比如账号、密码什么的。

的,经过测试很快就可以登入。好处是速度快,缺点是PC和XBOX 360不能共用网络。此外还可以通过路由器或无限路由联网等等。

3、具体还是得看游戏的支持情况,如果游戏不支持多版本的话,那么基本上还是各地区版本的机子只能玩对应版本的游戏。

[illegible][illegible]

这也不是没有办法的事，用手柄玩FPS游戏本来就不是可能比用鼠标与键盘的组合来得精确，忍了吧。2、不向地区发行商之间的游戏存档寻求可以互相转换的，首先你得要求你有“P2S SaveBuilder08”之类的存档转换工具，另外你还得有两个版本本游戏的游戏存档，例如你是：迅雷游戏吧 V 欧版，首先你得有一个欧版的存档，然后你再找另外一个美版的存档，你要做的就是将美版的存档存档写入到欧版中，转换后的欧版存档档可以跟有原来美版存档的所有内容，然后再用迅雷先打美版的存档，复制出他的RootID并导入欧版存档中即可。3、光枪的灵敏度问题，定好要改变电视四角的方向，球面显示器效果会更好，反正会比你较缓慢，目前好像也没什么特别好的办法，只能你自己多适应使用鼠标习惯了。

[illegible]

首先任何难度都可以进入红莲迷宫，但要有8枚红莲明珠才能开8个门，所以只有Hard难度才能玩到全部内容。

传说的那个地方，需要站在楼上的最高处向下跳，落在下面的开关上就可以离开了。玩家必须走上常的传送带到上面，然后继续前行，这个问题，以前战锤里曾经回答过，VP里攻击上原藏着的武器器盒的咒“神亦拯救我者”，攻击力20000点，不过这是把战锤实验品中的武器，伤害输出不稳定，拿到它的方法是打败邪恶迷宫中的天使10次。2. 那个最后那个门需要跳下去。

一块的具什活法我记得不是很清楚，应该是去城堡里找一老学者，和他对话会把你传送到代理地。火、风、四个特色的地方去，你需要将这四个地方的BOSS全才才行。那个变成巨龙之BOSS比较难打，血相当多，攻击力也很高，最好拿个盾血熬过去。本作中的隐藏人物有两个，一个是16级的暗黑精灵伍斯特·杜登辛（Dunst Duorden），被遗忘国度著名的术人，他的玩法很像是easy、normal、hard三个难度中的一个通关一遍，之后就能在新游戏时选择，其初始武器是魔法杖，不可更换。另一个隐藏人物，16级的刺客阿提密斯·恩崔立（Artemus Entren），是横行于被遗忘国度西海岸的著名杀手，需要以Extreme难度一役。

[illegible]

许愿星，除非你当年去看过红剧场版的口袋道具，那才能猜到特殊道具，否则的话，正常情况下是无法入会的。迪奥西希也是，必须有无幻魔的卡去第9号岛转三角才行，对我国玩家而言，同样是正牌卡段无获得的可能性。神作的话，同样方法请参照以前的帖子，就在去年年底那几期热钱中，对口袋的相关问题回答过几次热中。2、图鉴全部完成貌似也没什么特殊奖励。3、这个还真有人求过证，只能说到目前为止，龙哥还没有听说过游戏中有互利回款上限，你会有什么空的话也可以去推搡一下9999组后会有何不同的，然后拍个结束通知龙友。4、那个大窟窿设计中心没什么什么意思的。5、你赚去铜币什么的，在车行店里换沙盗自行车，然后到那个白色铁尸那里，同时按住方向键上的键和B键就可以跳上去了。



繁华背后的真实

——NDS汉化的另一种景象

随着如日中天的NDS步入黄金的巅峰阶段，国内NDS游戏的民间汉化也进入到了一个狂热期，不同于以往数年前火热的GBA时代的汉化大潮，现在我们看到NDS时代却是另一番别样的景象，这不仅因为DS汉化的特殊性，更有商业模式上的垄断和僵化以及商业竞争等多方面因素所致，下面就让我们来看看NDS汉化的另一种景象吧。□文/无孔

NDS汉化原理

对于一个汉化团队或是汉化工作来说，人员配置主要还是以破解、翻译、润色、美工、测试和项目统筹。破解是一个团队中核心的技术人员，负责ROM的Hack，所有技术上的问题都要靠其的能力，尽管这个工作不是整个汉化过程中最费力的，但却是最费心的。第一开始工作的人员是破解，最后一个完成工作的人也是破解。翻译，对于大文本量游戏来说，这是当之无愧的苦力，每一个文字都要靠翻译们的心血，游戏的汉化进度也取决于翻译的协调，往往一款游戏都需要多名翻译来协同完成，而目前游戏99%都是以日语为主，日文翻译恰恰正是最为稀缺和珍贵的人才，



角色，由于人员配置的差异性，不一定每个翻译都能对本游戏做到信达雅的处理，而这个时候就需要文字功底较强的人来进

行文本的整体润色和文风的统一处理。美工，游戏中除了最主要的文本汉化外，还有少部分内容是基于图片形式的，这个时候就需要美工人员进行图片的汉化和处理。测试，这是往往被人所忽视的苦力群体，其实他们反复地进行游戏来寻找BUG所花费的精力也是值得大家看重的。项目统筹，这通常是一个正规化团队从非商业的人员配置，起到对整个汉化项目的统筹规划和管理，有点类似于制片人的角色。

其实说到汉化原理，这里基本主要是指文本汉化的部分，在技术上来讲，DS的汉化同GBA的基本上是大同小异，就算是使用GBA时代最传统的手段也还是能够顺利完成破解。而在DS初期汉化所重遇的一些技术性问题的也都是由于DS模拟器的不成熟而难以顺利地进行DEBUG，从而让游戏无法做到完美的破解。而且由于最初一段时期内DS烧录技术还未成熟，因此就算是汉化出来也无法测试或进行游戏，所以在破解技术上的发展经过一段时间内部处于停滞，这些都是DS游戏汉化的特殊性所致。所在的时代也在进步，技术在革新，随着越来越多的模拟器涌现，尽管不能完美运行游戏，但部分还是能够用于DEBUG和进行地址的判定，再加上不少汉化达

人们的新工具的更新，使得DS的汉化破解成为现实，尤其是no\$gba这款模拟器所具有的DEBUG和超频调试功能为ROM的Hack提供了极大的方便。此外再加上烧录卡的逐渐普及，DS汉化游戏也终于有了受众群的需求，因此我们看到DS汉化作品如雨后春笋般的涌现出来。

首先我们提到的一个最基本的汉化工具，那就是Tile Layer Pro，这是一个经典的Tile查看和编辑工具（Tile即在游戏工具中所看到的格状单位）。我们可以利用该工具打开ROM文件，通过Tile来了解和判断ROM的信息，并初步了解游戏中需要涉及到的各部分地址分布，如字库、文本和图片等。当对ROM的信息有了初步的印象之后，就可以着手尝试破解了。破解的一般步骤为寻找字库+建立码表+文本导出+文本导入，当然这也因ROM的破解难度和破解者个人技术的不同而略有差异。寻找字库是个非常考验耐心和专业力的活，要在花花绿绿的Tile中找到字库并将其排列整齐规则后以图片的形式导出，一般来说有标准字库的游戏并不多，不少情况下我们都需要对其进行扩容，而且有的游戏还有多个不连续分布的字库，让文本破解的难度增大。



确定基本的字库和地址后就要进行码表的建立，这都是对于文本导出的必要工作，因为存储在ROM中文本都是以16进制的编码所代表的，所以我们需要建立一个实际文字与编码的对应关系表，并以此关系表来取回文本，而目前大多数的日本游戏都采用的是常见的Shift-JIS码表，当然也有不少游戏是使用自己的独特码表，这个时候就需要手动对码表进行编辑了。有了码表后，文本的导出也就有了保证，不过不少达人前辈们编写的文本导出工具都不错，但是也是只适用于人部分游戏，对于一些有自身特点的游戏尤其是控制较多的游戏就显得棘手多了，这时就需要破解者自己首先对游戏的控制符进行识别，根据特殊情况进行特殊处理。此外文本区的特殊位置也不一定都是连续分布，这种时候就需要考验破解者的耐心和细心程度了。一般最少有文本导出后都是绝对干净的，往住都夹杂着大量的控制符在内，而且翻译们在进行文本处理时还不能轻易地删去这些符号，否则出了差错会影响整个文本的导入，对于一些控制符泛滥并且严重影响翻译阅读的文字，考虑到翻译进度的考虑，我们通常都会借助于一些翻译辅助工具来完成视觉上的“控制符清理”。

最后的文本导入也不是一个轻松的事情，因为这个时候其实就是真正意义上

的对ROM开始进行汉化修改了，些文本中的错误或是控制符的问题可能导致BUG的出现。以上都是常规游戏汉化的概念性流程，其实与原本的GBA汉化过程并无大改，要真正地对游戏进行完美地破解还需要依靠高难度条件下ASM破解，也只有ASM Hack的方式才可以轻松解决那些破解难度较高的游戏。当然这需要破解人员本身拥有强大的汇编基础和程序功底。不过对于一般的游戏以及想要尝试汉化的新手来说，使用天使的Crystal Tile这款强大的工具就可以完成一个普通的汉化。

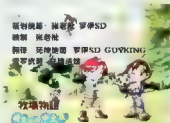
NDS汉化之怪现状

怪状1、意外的汉化复苏潮

国内民间汉化的确出现过一段很冷的冰河时期（2005年），当然这有多种因素综合作在一个时期内同时出现有关，主观方面则为汉化工作人员的热情疲乏，其所面对的毕生就立生活现实、义务劳动毅力不好及时的失落感，客观方面就不得不面对GBA步入黄金暮年游戏稀少、DS的游戏数量和技术上的交接尚未完成、DS汉化游戏运行平台还未解决等等。一时间众多熟悉的汉化小组和知名的汉化人员都随着GBA时代的消亡逐渐退出大众的视野，汉化仿佛也成了历史名词变为遥远的国度，大家都只能从记忆中重新回顾那时有新游戏发布的激动心情。

然而，随着DS破解和烧录技术的发展，特别是当更多的ROM被成功Dump，并且已有烧录平台可以开始初步运行DS的游戏后，那些沉寂已久的当年GBA时代的汉化先锋们也都纷纷进入意料地复出，再次以先强者的姿态率领着大家进入一个全新的汉化时代。这次国内知名汉化组PGCG以及素有国内汉化第一人之称的侠侣为代表，纷纷以广受期待的《失落城堡》和《恶魔城 苍月的十字架》作为破冰之作而引领起一场全新的汉化复兴热潮，至此，国内汉化界也正式走出GBA时代，进入DS时代的更迭。

怪状2、商业汉化初现端倪



应该说，DS烧录卡的大行其道造成了商业汉化运作的可行性，不同于GBA时代的全面模拟以及盗版为主的游方式，DS时代除了高昂的正版卡带以外，对于国内人来说，能够正常游戏的手段就是使用烧录卡了。这样的话无论是纯粹出于爱好的分享或是有意的用于商业，汉化组的心血终于可以完全按照自己最初的目的得以实现，因而也不再担心被汉化后为了便宜，也因为需要烧录卡作为游戏的载体，那么与各品牌的烧录卡商合作的初级商业汉化模式也能



得以实现。

就目前来说,与烧录厂商的合作模式大部分基本还处于较初级化的方式,即赞助或广告植入模式。比如最简单的在发布或Start中加入该品牌的广告或感谢之类的软文形式,此类多为赞助形式,当然也有进入游戏或开机画面加上强制观看的Logo图片广告。而厂家为汉化组所回馈的回报也就是是一些物质或资金上的赞助以及发放广告的费用。

当然,也有部分与烧录厂商关系密切的汉化组已经将商业汉化运作得相当完美,属于高级阶段。对于一个汉化项目,他们有着详细和完善的规划统筹方案,在人员配置上也渐渐地有着正规的运作模式,厂商会出比较丰厚的资金对其项目支持,当然在回馈方面除了最基本的广告以外,还有着更多涉及竞争甚至至是恶意竞争的也要取决于该本身受资助的资金额度上也要取决于该本身受资助的程度以及以本文翻译、破解难度等综合因素的考量。据闻某品牌厂商曾为某汉化组提供过二万元的资金要求汉化(破译核心、钻石珍珠)。

另外因为这些与厂家关系密切的汉化组其所归属的实体本身也拥有自身较为成熟商业运作和团队体系,将汉化作品对应品类的精英人才介绍给市场自然可以带动其本身的销售业绩,因此,利用各烧录卡之间的兼容性差异来完成只对某一特定烧录卡完美运行的游戏,尽管此类情况为众人所不齿,但相信这也是未来发展的一个大趋势和必然。

其实关于汉化的商业可行性在汉化界内部也曾有过广泛而激烈的讨论,但不外乎赞同和反对的两派势力,而且也出现了一些意图利用大部分玩家对汉化的热衷以及对汉化游戏的期待的心理来作自己的投机行为,如曾经轰动游戏圈的《动物之森DS》的汉化组事件,但毕竟靠民间分发的金钱资助是不现实的运作方式。但经过2006年DS汉化热潮带来的现状以及如今各汉化组所摸索出的情况来看,目前最为现实的商业化模式依然是“赞助+广告”的形式。

修伙、前所未有的口水战。

以往GBA时代的口水战,不外乎是Lamers们,维持于特指有关任天堂、但被缺乏基本知识以及言过其实激烈的“小白”对于汉化工作者的攻击音,包括侮辱汉化速度、贬低汉化作品、攻击辱骂汉化人员等。当然也有因为一些备受关注的汉化大作而引发的汉化组之间的冲突与矛盾,如当年有名的ACE与CGP之间的逆转转事件。而到了DS时代,情况又有所变化,Lamers的数量自然有所增加,但同时又多了一类与Lamers截然相反的、对汉化者们目

窥屏崇拜的人群。此类人的行为又走向另一个极端,任何人对汉化的不妥言论都会被其高度敏感和紧张的精神理解为攻击性语言,因此他们就会毫无旁贷的第一时间将其定义为Lamers群起而攻之,发展到不可一而再不可不来的程度,让人深感疲惫而成为Lamers,所以汉化界对于这类人也就有了一个新的称谓——“红卫兵”。因而在汉化者、Lamers、游戏玩家和红卫兵的这四个角关系中,又形成了一个微妙的三角关系。

除此之外,汉化组之间的口水战自然也是避免不了的,冲突的起因无非还是嫉妒。当然在DS汉化大事件中的那次FF3事件冲突,已经超越了其本身利益所代表的意义,其所代表的是以一种利益和结果为最高而不择手段的商业汉化和以热情与品质为一些精神力量所支撑的传统汉化之间的一次冲突。且不说PGCG是否如众多铁杆所示的那样取得了以NDSBBB为首的联合汉化组的公开翻释权,但我们看到到最近有美出现的FF3中已经明确涉及有商业利益的烧录卡信息。因此单就这个事件所引起的纷争已非是作品本身,而是在汉化作品、商业汉化运作、道德观、商业竞争等方面的综合性冲突。而更为夸张的是FF3事件后引发的一系列关于汉化界之间复杂的多个汉化组相争的“类美事件”以及各类在论坛、Blog上的攻击、谩骂甚至报复行为,都让我们看到了DS时代汉化行业以往以GBA时代所推崇的友好热情的汉化团队体系,当然我们也看到了某些汉化组所谓“腐败”的

商业行为秀作。特别是当越来越多的国内大站商业化运营后相继成立汉化组,于是就有了与烧录厂商的商业合作创收,抢夺汉化项目来加强自身商业竞争的优势也成为招揽人气的、高流量、提高A999排名进而获得巨额VC融资的核心利益的驱动力。例如就在前不久才发生的犬海4.0的撞车事件,不过这次的“受害者”则换成了PGCG自己,这不仅有两大门户网站之间明争暗斗的潜流,更有之前FF3事件遗留问题,我们甚至可以说其作为一个完美的反击之战,利益受到损伤的PGCG又如何面对和收拾这个完全意料之外的状况、如何去解决在商业化运营中所消耗的人力、物力但即未带来任何收益的尴尬处境,以及如何去提供赞助或签定广告协议的高有所为代价,也就成为将来各各小组在商业化运营中都将面对的一个现实问题,并不得不承认的一个现状是烧录卡市场的抢夺大战和追逐利润直接导致在汉化领域和商业汉化的必然下降。

修伙4、S1兼容性严重混乱。

因为烧录卡厂商的直接竞争逐渐反映到其各自所支持网站旗下汉化组的竞

争,特别是到了战局纷乱的简称S1大战的Slot-1端口烧录卡时代后,这种竞争就更显得趋于白热化。由于各Slot-1烧录卡都号称“免刷机、免盲读、免转接”,因为所有品牌都直接支持Clean ROM而使得原本Slot-2时代的兼容性问题不再那么突出。但是个别网站和厂商出于商业利益驱动机器的使用,其在Dump或汉化时特意对ROM进行修改,便之可以完美地运行于某个烧录卡上,从而体现出其独特性以达到商业市场的占领目的,这以去年度《恶魔城 废墟的回忆》为典型代表。因此,原本兼容性差异化渐小的S1时代却因为商业化汉化的涉及和对于盈利品牌间的恶性竞争而出现人为的差别化,这是商业化的客观反映,也是现状的必然产物。

综上,在GBA时代大家所期待有一个完整成熟商业化运营模式的汉化者的愿景在DS时代于渐渐成型,尽管造福和受众们仍然是广大的玩家,但是因为商业化网站主体和商家直接参与竞争中来,以及各种投入到背后的商业行为,使得原本以精神境界的追求品质为最高的汉化为以追求成果型和创造利益的速度最优先,他们自然看到更多受到更快的汉化速度,但是却很难再找到曾经那些高素质高品味的优秀作品了。

活跃于机战时代的汉化队伍

GBA时代的汉化组以及汉化人员很多,但那时还不足以称为“乱”,因为各小组之间的协作性和规划性都有良好的基础,都尽量避免出现撞车或造成人力上的浪费消耗和浪费,即便出现撞车也能第一时间通过谈判以合作化的方式共同进行,所以那个时代我们完全可以将其称之为“愉快汉化”,从汉化者到玩家,无不充满和享受着快乐的气氛。

DS时代因之前GBA年事的汉化大河期而出现汉化人数的大量剧增,故在人员和团队数量上远不及GBA时代,而且仅靠精神力量支撑的传统汉化组虽然无法在商业化追求越来越重的DS时代存在,但活跃于汉化界间的其实也就是那几个国内知名的商业化大网站了其旗下的汉化组。但也正是因为商业化的原因,汉化组组织数量虽然少了,但这个圈子却着实大了,且不说不虞虚传的相互攻击的商业手段,仅仅是无所不用其极的追逐成果和速度,以及争抢汉化项目,导致汉化质量下降、出现人

为的S1兼容性等问题等,使得这个原本团结的汉化圈弥漫着浓浓的硝烟,汉化组的竞争,其实也是背后各商业网站的竞争。

下面,还是来让我们认识下这些乱世中的英雄们吧。
PGCG 隶属于Tigbus, GBA时代的老牌汉化组,曾有着不错的口碑和汉化作品,也是打破DS时代汉化圈沉寂的先驱,FF3事件涉嫌炒单的行为为其名誉上带来了一定的损失,尽管在巨大的舆论压力下一度宣布解散,但在不到两个月内迅速重生并带来了更多数量的汉化游戏,代表作有《迷失国度》、《暴风传说》等。

Shikeyu, 被人敬称为国内汉化第一人。



破解技术造诣很高,奈何其实际的汉化成果,其代表作均为恶魔城系列。Mobile 由一群有着充分热情的热血青年所组成,也是为数不多的以情怀为汉化的小组,可能因为其与PGCG之间的矛盾被迫解散,成员们也分化到后来的各新生小组中,代表作为牧场系列。

Apex 隶属于LJ, 虽然也是新生的汉化组,但却吸纳了不少原系汉化组的人才,加上成熟的商业运作和低调的汉化作风而显得神秘,而PGCG的大规模撞车事件更让其受到圈内的广泛关注,代表作有《游戏王GX》、《大航海4》。NDSBBB 隶属手机天堂,由一些曾经GBA时代的汉化达人汇合而成的新生小组组成,与多个小组之间都有合作的汉化项目,在FF3汉化事件后也采取了低调原则,仍有不少的RPG和AVG游戏处于汉化进度中,代表作有《FF3》、《牧场物语》等。

CG- CNGBA旗下汉化组,也算是一个新生团队,代表作是《魔物大盒》。

ACE 隶属于逆转ACE,以日文文本游戏破解系列为汉化的代名词,目前仍在进行着《复苏的逆转》、《我们的太阳宫》的汉化。

AS9G AG旗下汉化组,尽管汉化成果目前还不多,但是也是藏龙卧虎的团队,代表作是《超快刀》。

四、已发布的汉化游戏列表					
2005.12.17	《宝可梦·迷失前奏》	PGCG	2006.08.15	《最终幻想3》	NDSBBS、NW、Mobo、LL、TG&天虹
2005.12.18	《圣魔·圣邪的十字架》	shikyuu			
2006.01.28	《生死危机》	PGCG	2006.11.09	《海狗》	TG
2006.02.02	《山崎豪侠传DS》	不惑之钟	2006.11.14	《大战三国》	PGCG
2006.03.14	《三国志DS》	NDSBBS	2006.11.21	《暴风传说》	PGCG
2006.05.08	《新彩虹岛》	PGCG	2006.11.28	《红侠伊莲》	PGCG
2006.06.09	《新超级马里奥兄弟》	PGCG	2006.12.06	《黑魔城·魔兽的传说》	shikyuu、琳人之岸
2006.06.02	《黑骑士·魔兽的传说》	PGCG			
2006.06.10	《宝可梦·精灵竞技场》		2006.12.19	《银河战士·猎人》	PGCG
	NDSBBS&MOBILE		2006.12.24	《怪物·魔士·骷髅·圣邪》	YY
2006.06.19	《动物王国冒险》	MOBILE	2006.12.25	《钢铁战士·蛇妖》	ASVG
2006.06.16	《洛克人·无限进化》	PGCG	2007.01.01	《魔大中文 简体中文版》	APEX
2006.07.27	《游戏王·噩梦的暗杀者》		2007.01.02	《猎人LG·精英的召唤》	CG
	NDSBBS & 天使		2007.01.30	《天诛DS》	se-kyo
2006.08.14	《圣龙的魔窟DS》	PGCG	2007.01.31	《大航海时代4》	APEX



Devil May Cry

理解是一个很奢侈的词。如果说东西，我们有何用呢？无法理解。但又非你想理解。矛盾。就是这种矛盾。想要真正懂得理解。首先就要理解——人与人之间是不可能百分之百地理解的。不理解同样可以共存。有些事就是不同类。明白这个道理就好。而你的话

绝学。绝学。有谁知道不明白我每到这里说的‘主题’是什么东西。还来谈什么。不知道Devil May Cry的主题是什么。我想可能不会有人。你不要来问我。我的主题就是爱你所说的东西。早就说过了跟下面的东西是不能有任何联系。就比如说。这个主题是飞翔。尽管我们做不到飞翔。但我们一定要心怀梦想。□唯走

其实这是一个很巧妙的设定——Devil May Cry，不曾哭泣的天使便是这恶魔。重要的是“哭泣”。因为我们带来了无限感。如果换一个角度，去描写一个普通的、被恶魔附身的贫民中的一个，那么不曾他经历了什么，却很难有吸引——原因很简单，即使这个题材在大师级编剧的手中也可以化为伟大的悲剧，但作为一个动作游戏剧本，它很难合格。

这是。玩游戏。动作游戏。我们只需要看清一件事，游戏与书本不同，所承载的东西也不同。足够。

去说明一个动作游戏应该有什么样的剧本，在这里显然很无理。那么，让我们回到Devil May Cry。

他有两个比较常用的译名——相比霸道的《恶魔猎人》（尽管这是官方的），我个人更喜欢《鬼泣》更动听，原因就《潜龙谍影》和《合金装备》一样，大家心照不宣。但有些遗憾，《鬼泣》中的“鬼”字，实在内容上在下联想起（如《罗》里那样）的恶魔。不是“妖”还是“灵”，“鬼”在我的脑海中与他们还是等号的。所以，有时候一个人对游戏的感受是很微弱的，不需要太多很宏大的理由。如果有哪位有识之士能把“鬼”字一改，能改得更诗意也更真实，在下想在这里谢过。

但丁是个坏孩子。相对于他哥哥弗吉尔来说，他看上去就是个十足的坏孩子。穿衣服胸肌露出来，携带大威力刀火武器上街也不带，光是调戏女同学的行為就令人发指。从头部到尾巴，他的境界着实高多了，完全不输给另一位嘴甜笑脸的小丑同志），再加上稍显自恋——那个对

着自己说自己的话面令我很难懂，真的很难懂。很难想象这样一个年轻人会令我喜欢。写到这里，我的泪腺暴露了。我试图以当代的视角去看这家伙的一生。

这样的一个人物，这样的游戏，竟然讲述了一个“家庭”的故事。让我惊讶的。出场的也就是“Lady”和她的父亲。但丁和弗吉尔。父女、兄弟。其实让我最震撼的其实是“父子兄弟，大家一齐上战场，最后一个也没有回来，只剩母亲要子女在风中哭泣。但丁说他，这不是我一个人的游戏，是大家的但丁。

但丁又回到了他身上。但丁的魅力在于他。其实不是，至少在我看来不是。他就像一匹穿上了哪里的野马，一匹谁也无法驯服的野马。但不论野马多么自由，一旦被拴上马鞍，就不再是野马。原该我如何的比喻，不过但丁的人生其实就是这样——在缺乏父爱母爱的环境中长大，但永远也不开这个家。其实他也不知道他有没有想过，以

那个女孩的视角，我们看到的只不过是一个叛逆的小孩在肩上扛起了“罪”这个字眼。即便最后丁对着自己的哥哥说出了“父亲的灵魂”这样高尚的话，我也不觉得那是责任——分明没有那样沉重。看来看来，从责任中逃出来的孩子，逃避责任的是我们。她和我们都长大了。走到最后丁挂出Devil May Cry的招牌时也没见他有多什么，不过还是发愤了。衣襟湿了。也许他在找不到自己的地方长大了？谁知道但丁有一点可以肯定。责任从来不是一件不得不做的事情。但丁对他们说，也用他的眼神告诉我们。责任，有时是多么愉快的。

他哭泣，为自己挂出地狱天下了，有的Lady也配合地说“海已经停”了。很老的前段，也很让人记得。但丁是经历过什么么，总是在眼泪中收拾自己的心情，然后才能再上路一样。在下想把这几句翻译成痛苦、悲哀之类的形容词。只是哭而已，没什么。

说实话，24中的老丁我也见过。把此时的丁是流落到过去的未来的他一对比，还是觉得丁一种沧桑。然后我就十分欣慰地下了结论——所谓成长，不过是在生命上的积累，不论是否改变，成长都已经发生了。对于这个不知寿命为何物

的恶魔来说，一辈子的，无尽的时间会在他身上压出什么形状？我不希望老卡给我答案，因为我怕在死的瞬间让丁为我送行。

Lady的老爸叫什么来着？千万不要告诉我。这个把自己变成小丑的家伙实在让我难受了好久。我已经不想再反驳，尤其是大厦主能做什么，我可也不希望他道德论现实空谈的地步。但是他死前的一番话给我留下的印象可是像性口身上的烙印一样深的。这是 一种挣扎，不是人性在生命的阴影里挣扎见到彩虹，而是在光辉中挣扎着变成见不得光的影子。贪婪、权力、欲望、暴行，这些也都印着我们自己，那刻不开分不开的自己的内心。

可以看出，游戏需要利用自己的光辉把“Lady”画到黑到飞蛾。但丁把世界从毁灭的不归路上 又一次 次地拉回来，这不是英雄？但丁就是个可爱的，让我们以同的英雄。可其实他也没处理过自己的家事，英雄之名是我们冠上去的。但事情不可以被拯救，世界他也不是救了的。只是很巧巧他处在一个特殊的身份上——恶魔。而我们的身份却比正常——普通人。

现在大家明白了？他和我们做的没什么不一样，做自己该做的。谁都可能伟大。一个人类手拿着火把，向着黎明前进。如果站在山顶上，你会看到整个山谷都是那将火火把的人。如果你站在云端，你会看到，这样一幅景象。整个大地都被前行的火苗燃着。他们汇在一起，成为一条奔涌于天空中浩瀚银河的大江大河，奔腾向历史的天空。不知道千百年后会不会有哪位作家以典雅的语言来描绘他们，描绘我们这些作着已事，简单的普通人。真的不知道。

我不是个专家，也不过把3代打通了。本来想写成一篇全面地述说Devil May Cry的文章，也不想想成了这样模样。不过也是孩子，我就认了。再写，我还要写一句

Devil May Cry，那么恶魔的眼泪和我们的究竟有多少一样或不一样？多次几次就懂了。

回忆 请容我在后记写一句，这是一款不可错过的游戏，它上面话让你有些许惊悚不知所云，但看完之后就能一起发感慨了。写在DMC4发售之前，也算出有名。 □文上挂月



Act 1 Leon 他看着他，看不清楚的表情，直升机卷起的狂风让他睁不开眼，那抹红影终于在无边际。

刚才的情景似曾相识，一如六年前的某个夜晚，在那个死得不安眠的城镇。那时他本是兴高采烈，带着刚刚上任的喜悦，一路轻生，并没有想到早些年时臭名昭著的通讯中所暗喻的，是浓厚的不祥气息。他更没有想到在前方等待他的不是想象中热烈的欢迎party，而是——一个多么令人战栗的恶梦。

那时他不过是个初出茅庐的小警察，于是他选择了，面对四方蜂拥而至而人面兽心的魔鬼面孔。他心灰胆战，他才发现手舞足蹈的他们，再成为他们中的一员。

他要活下去，既然已经没有退路，

那么也只有向前了。即使前方的希望只有微弱渺茫的一丝，即使前方的路程是难以想象的艰难坎坷，但必须必须前行，必须找到并牢牢抓住那几不可见的希望，他要活下去。

所以他在还弥漫死亡气息的城市中坚定前行，而令人窒息的气氛紧随其后，似乎随时会降临的死亡阴影更是不离不弃，似乎在每一秒都准备着他犯下罪，并将其拖入最后的深渊。

那个恶梦般的夜晚，来得远比想象中漫长。

那是在什么时候呢？那声枪响宛如一个惊悚的福音，清脆如已抵深渊的哀鸣。他回头看到了一生中最惨绝的景色。黑色短发，黑眼中目光犀利，红衣女子持枪而立，在这灰灰不祥气息的心城中宛如一幅凄惨绝美的印象派画作。她

就那么出现在他面前，他有一时的失神。

就像是一个奇迹，他想。

那时他并不知道她为什么会在此出现或者说是他所怀的真正的目的。她说不来，冷静而神秘，开他的姿态稳重、镇定、优雅，他看在他眼里却觉得是什么。

在那段日子里，他曾和他并肩战斗，他将后背完全交给她，甚至曾将生命延续的希望完全交给她，也许那只是出自无奈的选择之无奈，也许……那还是出自自然的可以来一个不留遗憾的。

在那个雷声的夜夜里，也只有有和地并肩作战的时候，他有绝对的自信迎接新年的朝霞。当然他要和她一起走，作为警察，他有保护每一个幸存者的责任——他这样说，那时他相信他们一定能够走出这令人窒息的噩梦。

于洋向地飞去的一瞬间，他甚至来不及思考，身体已先行一步护在她身前。钻心的痛，还好她替他承受下来了，他想。然后他看到她面容闪过瞬间的失色，有惊惶，也有让他温暖的担忧和温柔，不只是在保护幸存者。他对自己说。

后来他保护了她，但她仍受了重伤，脸色因失血过多而苍白，她却异常清醒。那时她让他离开，态度强势地让她吃，她的感情从未有如此明显地明白过。

他只是拉住她的手告诉她，要走，也要一起走。那时她别过脸去，没让他看到她脸上的——湿润的眼角。

后来，他从别人那里知道那个真相，或许那是他早已想到的。她有警察，但那时她依然只是想拉着他的手，先和他一起逃离而已，直到她听见他叫她的名字，他转身看到她再次将枪口对准了他。

那时他并不知道她并没有子弹，他

只是突然觉得什么都是无所谓了，或者有什么意义在这个小天地，或者他会死在这里，都随他去吧！表露大于心。他想，他的心碎掉了，死掉了。

我要你走，你为什么不听？

她对他不能动，就像他不会死而去，她比她还能活，她像下杀手，有份感早已悄悄地传给他们，不再离去去。她的身体如彩虹般的红霞飘下舞台，最后的声音，他还是没能听见她的。

直到后来他才知道她并没有死，却没想到那重逢时已过了七年。他有些惭愧，六年后的重逢，不同的时间、不同的地点，却与当年有着同样的相似。一如当年，她始终无法看清她，这个红衣的女子。他再次确认了，他终究无法忘记她。

背起她留下的钥匙，炸药是她留下的，又要逃走了，她是否还在等着什么？

爆炸的声响越来越近，她对他有心理准备，她突然转身了，她对他有心算过了？这个爆炸的时间，她算得刚刚好。

"she's a part of me I can't let go."

Let's leave it to that."

Ada，还会再见面吗？

Act2 Ada

她站在远处看着他，他毫无知觉，依然谨慎地前行。她没想到会在这里再次遇到她，一如六年前，她不曾想到会有一场邂逅在那座死城。

她很容易猜到地向他走来，这和今天的任务多少也有些关联，如果六年前那场邂逅只是偶然，那么这次的重逢她本

该想到，这是种必然。

谁分开了？谁得了谁的缘分呢，毕竟这里的环境和那座城市死相相去也不远到哪里。

相见不如不见，她想，如果不是这里的话，一起吃喝一样也是个不错的选择，但不现实，这里。她转身选择离开，她还有自己的事情做，见面只会带来不必要的麻烦。

然后她听见他的怒吼，还有那些也许已经不能称之为人的村民的叫喊。那个笨蛋，该不会又和当年一样，就那么容易头脑发热，头闯进不该去的地方了吧，他有些无力地嘟囔着，倒是有想到后来在某些无力的时候，的确可以不可思议。

还是救了他，一次、两次，甚至差点丢了自己的命，为什么会这么做？她其实并没有想那么多，或许当年他被她挡下那阵子时，也是这般的感情，她想。

Leon, long time no see

她本没打算再见的，但她还是出现在他面前。她知道早晚会和他对上，她喜欢掌握主动。当相遇到她打了声招呼，她侧身而过，留他在原地，颇有些不知所措。那时她的恨意随着她到大到没什么神秘的感觉。

一般的人的话，早就迷路了，动物尚且知道趋吉避凶。

但她也知道他不会就这么离开，无论是当年在她身后的菜鸟警察，亦或是现在貌似神秘的秘密警察，就某方面而言，他们都没有变，不过是个笨蛋罢了。但是让他心动的男子，她始终还是倔强而坚强的女子，而

他 似乎也只有他曾经达到了她心中最柔软的地方，留下了印记，将不能忘。

是了，让地心动的男子，她知道自己的心情，却有难堪的迷惘，她知道自己是否还有爱与被爱的能力和资格，或者说，她也不确定自己是否还在等待着什么。

或许她总扮演着他的角色，但她从不替替他自己的真心，即使有所谓的指令，她亦不会对他唯命是从，她有自己的人生路，或者说一开始她就知道只站在自己的立场上，从很久以前开始，她就能清楚抓住自己的命运。冷静而高傲，就这一路走来，她没有得到过任何那会拿她那一头闯入她的心，毫无知觉。

或许是因为对那地正倾心低语，或许……是一个人的爱得太久，她终会感到寂寞。

她亦没有想在事件即将结束的时刻，又一次地救了他。

然后他们再次并肩战斗，渡过了最后的难关，爆炸的硝烟散去，她再次将枪口指向了他，一如当年。虽然此刻她知道她不会开枪，她亦明白她不可能扣下扳机，她仍是那沉默如谜的立场，一如当年。

Sorry, Leon give it to me

她欠他的真的太多了，她想。她升机穿过迷雾的尘埃，瞥见Ada，如她梦中的红裙，终于浮现出来。

Leon，下次见面的话，我不介意请你喝一杯。

Act3 END

她离去，他亦离去，最终的主角是否改变，最终结局是否圆满，我们只能观望，只能看他们渐行渐远。 □文/罪臣



迷宫难不倒

如果调查大学男生宿舍娱乐的娱乐活动，你就会发现其实男生也会三三两两地守在电视前看动画几小时的连续剧，并时制造着电视中的情节拼几眼泪流下来，这种对于连续剧的热忱丝毫也不输给女生。

当然，一个宿舍里并不所有人都会选择看上电视，除此之外，还是喜欢看网上自制的短片的，笔者有幸成为后者中的一员。

不久，老大带着难度地找到我，跟我谈起了在迷宫卡住了，几个人折腾了近一周的时间也没走出去。万般无奈之下只好求助于迷宫里的游戏攻略。并号称“迷宫难不倒”的人——也就是我了。可能是怕找麻烦，所以老大补充说我是以“迷惑”他意思请我吃饭，像“食言”的惩罚吧。我怕麻烦就答应了，并且承诺只用一下午的时间就可以走出迷宫，如果走不出去由我来负责。

现在看来，后面的话我是说得太自信了。

在这简单简介一下我接任务的由来。那天某天我无意中在宿舍的电脑里发现了DOS版的《仙剑奇侠传》，里面的

记录点在神秘处。根据剧情此时需要去试炼收集36只魔兽，而无名无能的试炼者一般都被认为是游戏中最难的迷宫。不过我只用了不到半个小时的时间就找到了无剑剑以及女娲娘娘，一时技压四座，有人佩服而出“真是迷宫难不倒！”从此，我就得了这么一个称号。

我带着胜利的南冥SP进地老大，对方一边为我倒酒一边不停地赞美我。面对着丰盛的美食，我吃得合不上嘴。然而最感谢，以上只是我的幻想罢了。

实际的情况是 那天下午，我想起了一些对于《黄金太阳2》的评价。这是一款十分注重策略的RPG，对于没接触过前作的玩家来说可能会感到有些难。果然如此，老大下地的地方叫风之塔，其迷宫内不但道路崎岖复杂，而且机关更是层出不穷，整个下午可以说是一无所获。

到了晚上我不得不将SP交给老大，并在食堂里买了一个大胃王之餐的他狠狠地吐了一顿。

我没有就此放弃，次日在网上找到《黄金太阳2》的专题网站，浏览以攻略以后我发现其实这个迷宫自己并不都多难了，卡住的地方有两个地方，一个是让巴芭罗亚组合能力的地方，而另一个是放有精英组合石板的地方。因为不想被源源不断地黑魔攻，所以我认为持有这两两个地方的攻略方法记在心里。

晚上回到宿舍，我再次在大手中接上了GBA SP，这次我在迷宫内没有多费周折，很顺利地来到迷途深处学会“透

视能力，接下来又按照攻略中所说的方法拿到石板。当我走出迷宫中央的时候，宿舍里响起一阵欢呼声，所有人就像看到英雄般的精彩进球一样激动。我和他七手八脚地把我抱了起来，完全无视我的手指被指甲刮伤大出血流了上去。我也说不了自己曾多少次从游戏中逃过，但印象中只有这一次是感觉最快乐的。

原本以为这只是个恶作剧没想到也可以“多人合作”。在接下来日子里，我们发挥群策群力的优势，游戏继续进行了下去。每个人都参与到了游戏中，有人负责打BOSS，有人负责寻找宝箱、有人负责走迷宫。在新一代单机大战日超之时，我们依旧在《黄金太阳2》的世界中冒险。老大同一台GBA SP和一款游戏将整个宿舍的兄弟串联在了一起。真是不意想之间，RPG原来还可以这样来玩。那 学期我们并不知道电视剧中的情节有怎样地发展，但我们的友谊却在一同游戏的经历中变得更加深厚了。

时光流逝，等到最后毕业求职的时候，宿舍里没有一个人类网游的。我们之间偶尔聚会 样人离南地都天，不知不觉，老大又回来了我们在 玩掌机的趣事，大家都笑了起来，你一言我一语地讨论起来。我想那时此时有任何伤感的气氛恐怕也会被游戏的乐趣冲得烟消云散。

这有什么比那些大家在一起享受游戏的日子更值得让人回忆的呢？ □文/小川

次世代商城

春意盎然，我们的商城再度送出好礼，动画《叛逆的鲁路修》异军突起一下子成为众人热议的话题之作，这次它就带来了该作的标志领带，令你带着幸运的炫耀。死亡笔记的笔盒也相当经典，连外包装如此华贵自己收藏或者送人都相当不错。当然，我们的团长大人凉宫怎么能忘呢，这次的钥匙扣系列级超可爱，作为书包、衣服上的装饰绝对倍儿抢眼！

邮购方法及注意事项

- 汇款时请注明商品编号和购买数量。
- (例: 周边1034, 2046, 3047)会员邮购请在汇单上注明会员号。
- 邮资标准: 每张汇单不论邮购商品金额多少, 邮费一律为10元(含每件包裹的挂号费3元及包装费和邮递费)。
- 邮购地址: 北京东城区安外邮局75信箱 发行部
- 邮编: 100011
- 邮购电话: 010-64472177/64472180
- 全球书刊包裹完美送到你手中!

每张汇单邮费一律10元!



●鹿带可调，单肩斜挎均可，尺寸约35+28+8cm，一般的杂志书本均可收纳。里面多层内袋有拉链。正面为黑白两色勾勒出的L和Kiler的图案。书包上方还有死亡标记的-OGO-，简约不凡。



●喜欢神秘莫测、智力超凡的L和R? 那就不要错过这组商品。采用他们的英文字母标志为链坠, 银光闪烁, 戴在胸前绝对吸引众人的眼光。链长45CM左右, 可作项链或者手链与朋友一起分享。



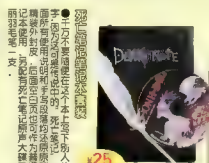
19



●超传统精美防风打火机 正面为死亡
记本的形式，背面为「」的标志与死神
克 四周有防漏工艺方便打火 顶部设
紫外灯 可以用夹鉴别真假币，出门
带必不可少作为礼物送人亦可



●野性粗犷设计，死亡笔记长线条，（未打开时）尺寸为5.5x8.5cm，按扣开合，周围一圈和内层铺有闪亮的铝钉，钱包外面则是死亡笔记的代表性图案，非常適合男性使用。



●千万不要随便在这个本上写下别人的名字，因为这可是传说中的“死亡笔记”。



●黑色礼盒包装，打开后内衬白色光及海绵底座，一支签字笔静躺于盒内，黑色笔身银色转环简约而华贵，笔头刻有LOGO并镶嵌有透明水晶，里面浮现“月”的字样，用它来写笔记，如同自己就是夜神月。



凉宫春日造型超Q可爱的凉宫与兔女郎版凉宫君以及阿虚，每集现，并附带SOS团



●拉风的服装幻想大模包。棕黄色的凸起云狼标志，黑色仍皮质地上格纹包，周围扣内侧镶有铆钉，搭扣开合，展开尺寸18.5×30CM，显示出你与众不同的幻想品位。



王国之心珍藏版



新款上市

王国之心珍藏手表

●黑色的表带，运动式大表盘，以白色底作衬托，王国之心LOGO中蓝色的心型和银色英文更加显眼，设计简洁大方，适合随时随地佩戴。喜欢王国之心的人可别错过。

反逆的鲁路修领带 自版

第11区的精髓，阴谋与正义，动乱与爱，叛逆的鲁路修。现在正是大红大紫之时，黑色王子鲁路修所在的阿什弗德学院中所佩戴的领结。款式简单大方，更另外加上了原著LOGO。

反逆的鲁路修领带 黄版

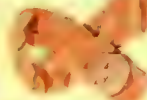
更加忠实于原著的黄色版本,同样采用“易拉得”式设计,方便简单,男女皆可佩戴,上学、逛街、COS或者仅作为小配饰使用都相当合适,戴上它,让我们把鲁路修完全解读。



¥25
货号 7423

荷兰中领兔兔之心兔兔巾

●尺寸材质与小熊款相同，不过清新的粉色与甜心字样的兔兔更加可爱适合女孩佩戴，不当围巾，穿大衣时作为装饰也足够恰当不错的，再配一只小兔子就完美了。



¥25
货号 7424

荷兰中领兔兔之心兔兔巾

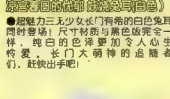
●荷兰小熊围巾，长90CM宽11CM左右，短设计，一端有挂扣可围围巾，两端过去，方便不会戴的人，手感舒适柔软，尤其围巾尾端要有只兔兔的超可爱毛绒小熊，BT的眼神令人忍俊不禁！



¥25
货号 7423

凉意雪白的绒帽(绒兔兔黑兔兔)

●还记得凉意雪白那一身迷人的黑色兔兔耳套么？如今你也可以成为众人，更用发卡固定，方便长拍发戴，耳套长约25cm，手感柔软光滑柔软，内藏钢丝可随意弯曲成你想要的形状。



¥25
货号 7434

凉意雪白的绒帽(绒兔兔黑兔兔)

●超魅力三少少女长门希希的白色兔耳同时登场！尺寸材质与黑色款完全一样，纯白的色泽更加令人心生怜爱，长门大明神的追随者们，赶快出手吧！



¥15
货号 7413

地鼠少侠 偷窃神器

●“你要不要先一”清脆悠远的铃铛声响起你会联想起什么？手链采用黑曜石串珠，柔软充满灵气，带有金色铃铛走起路来叮当作响，颇有动画中的味道。



¥19
货号 7413

哆罗罗多用魔魔挂饰一物多用

●随身玩伴超可爱白色哆罗罗挂饰，2个一组或独一个均可使用，白色魔带上印有嘴效的多罗罗图案，书包、手机、腰间都要有的陪伴！



¥29
货号 7423



¥19
货号 7423



¥19
货号 7423



¥25
货号 7423



¥15
货号 7423



¥29
货号 7423

凉意雪白的绒帽SOS团青色

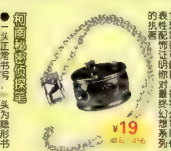
●时下流行的圈式设计，便于斜肩或单肩背，大小适合男女使用，加以红黑相间的SOS团鲜明的字样及标志，号召力超强！让我们背出门，参加这个让世界变得更热闹的流浪者日团吧！



¥32
货号 7423



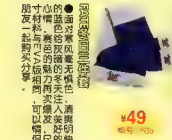
¥39
货号 7423



¥19
货号 7423



¥25
货号 7423



¥49
货号 7423



¥49
货号 7423



¥25
货号 7423



¥25
货号 7423



次世代传媒联盟

电子游戏软件、电玩新势力、动感新势力、掌机迷、SO COOL、TOYS

最新邮购资讯

本书是国内第一本正式推出的针对PSP软件使用的
大型工具书。内容囊括了截止三月中旬的所有主流周
边及配件的使用技巧。是电子玩家不能错过的珍藏。



PSP终极奥技

■定价:19.80元

3月31日出版

新赛季的PSP又带来了载重满满的时尚讯息和潮流商品
到大家面前。潮流的服饰和饰品、及时的潮流资讯、最新格
配也毫不保留的金盘推出。这就是圣圣SO COOL
4月刊。



SO COOL 2007年第(4)期

■定价:15元

3月26日出版

超酷的圣圣MAGGOS, 可曾记得心中的感动M.I.A.
RTZ大赏/MO, 工, 迷幻神话海发/G
重宝专用机/社酷我的优越感/人魔/S.I.C.
VOL.1/本(大) 酷玩可玩



TOYS 2007年第(4)期

■定价:11.80元

3月28日出版

纵横游戏软件业界二十年, 专题特辑为您回
顾的·峥嵘岁月·怪物猎人·不可阻挡·详
尽资料供您参考·机战·圣剑传
说·玛娜英雄·最新大作攻略战术奉上。



掌机迷 2007年第6期

■定价:5.80元

3月24日出版

《反叛的鲁路修》角色相关情报满载、动画
歌曲·由“反叛”和“学园”这两部分组
成的《反叛的鲁路修》角色特辑两期连载。



反叛的鲁路修

■定价:24.80元

4月下旬出版

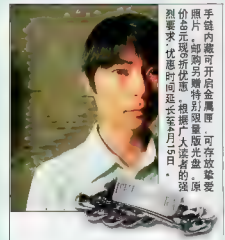
《口袋迷》将与您节后火热上市, 超值赠送
过·续续续限定钱包两款, 随机获得, 不要错
过。本期大抽奖奖品为日本原装多功能电子
表, 快快寄出你的回函卡来参加抽奖活动吧!



口袋迷(7)

■定价:18元

已上市



石田彰挚爱收藏

■定价:28.80元 (六折)

4月15日结束



06年标准掌机典藏

■定价:24元

接受邮购

电子游戏软件

2007年第1~4、7、8期 9.80元
2007年5、6合刊(附赠toys12) 19.80元

动感新势力

28、29、39、41~50期 9.80元
47~50期DVD豪华版(其它已售完) 15.00元

电子天下·掌机迷

2007年第1、2、5、6期 5.80元
2007年第3、4期合刊 8.80元

SO COOL(赠盘)

创刊秋季、冬季, 2006年1~12期, 2、5期已售完 15元
2007年1~4期 15元

TOYS(酷玩童)

2007年第1~4期 9.80元

反叛的鲁路修(新) 24.80元

石田彰挚爱收藏(6折) 28.80元

口袋迷(7) (新) 18元

PSP终极奥技(新) 19.80元

06年标准掌机典藏 24元

鬼武者 幻魔戏本 19.80元

邮资免取

邮购地址: 北京东区安外邮局75信箱

发行部 邮编: 100011

联系电话:

010-64472177/64472180

属于神的时代 已经在这里结束



《战神》讲述的，是一个“凡人弑神”的传奇故事：残暴嗜杀的斯巴达勇士克里托斯在与野蛮人部落的战斗中战败，命在旦夕。此时他把自己的灵魂出卖给战神阿瑞斯，以此来换取最强大的力量。阿瑞斯答应了克里托斯的请求，帮助克里托斯消灭了敌人。从此，克里托斯就成为阿瑞斯的手下，在阿瑞斯的唆使下更加肆意地进行杀戮。为了让克里托斯融入人类的情感，阿瑞斯破意设下圈套，让克

里托斯误杀了自己挚爱的妻儿。但阿瑞斯的阴谋激怒了克里托斯，在血海之中，克



里托斯发誓要亲手杀掉阿瑞斯。倒行逆施的阿瑞斯引起了其它神祇的不满，他们纷纷对克里托斯加以援手。最终，克里托斯成功打倒了阿瑞斯。克里托斯请求神帮他从痛苦的回忆中解脱，却被神拒绝了。绝望的克里托斯想要自杀，但被女神雅典娜所救，并且让他成为了新的战神。成为神的克里托斯命运将走向何方？《战神2》的故事就从这里开始……

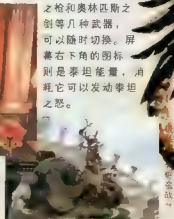
□文/符冀

屏幕显示

与上一代相比，《战神2》的系统变化不大，不过还是新增了一些要素。屏幕左上角的绿色长条和蓝色长条分别是克里托斯的体力槽和魔力槽。下面较短的黄色条则是时间量槽，要到游戏流程进行到克里托斯得到命运之刃和奥林匹斯之剑等几种武器，可以随时切换。屏幕右下角的图标则是泰坦能量，消耗它可以发动泰坦之怒。



荷之后才会出现，当克里托斯控制时间停滞时这个槽就会逐渐减少，减为零的时候时间就恢复正常了。体力槽和魔力槽左边显示的克里托斯当前所



防御

《战神2》中防御的判定非常人，只要按下L1键，不但正面，就连来自背后的攻击都可以防住。获得道具护盾之后，克里托斯还可以进行防御反击，方法是在受到敌人攻击的瞬间按下L1。对于近身攻击可以把敌人弹开，并且爆发能量，有无敌时间。而对于飞行道具还能把敌人反弹回去。



一击必杀，一击必死

翻滚

虽然防御的作用十分重要，但游戏中还是有很多敌人的攻击是不可防的。此时就要多多利用翻滚的技能。推动右摇杆，克里托斯会往相应的方向滚动，翻滚的过程中有一定无敌时间。利用翻滚可以突破敌人的包围，也可以瞬间和敌人拉开距离。不过结束的时候有很短的硬直。



一击必杀，一击必死

投掷

靠近敌人按下键就能抓住敌人，接下来配合不同的按键可以对敌人使用不同方式的投掷技。投掷技的最大优势在于整个投掷过程中克里托斯是处于无敌状态的，因此在面对多个敌人的时候可以多多利用这一点。不过很多高级敌人都无法直接投掷，这一点需要注意。



一击必杀，一击必死

升级

游戏中的升级分为两个部分：人物的升级和武器、魔法的升级。在某些宝箱中可以找到妖怪之眼和凤凰之羽，凑够一定的数量之后分别可以提升克里托斯的体力和魔力上限。而打倒敌人以及从宝箱中也可以获得红色的魂，将红魂注入到武器、魔法中就能让它们升级，提升性能和威力。



一击必杀，一击必死



一击必杀，一击必死

特殊攻击

很多种类的敌人在遭到一定程度的攻击之后，头顶上便会出现O键的图标提示，此时靠近按O键，克里托斯便会对它使用非常血腥狂暴的特殊攻击。特殊攻击发动之后可能会有几种按键方式：例如屏幕上随机出现按

用特殊攻击来对付敌人，除了有很刺激性的视觉效果之外，还有其它的实际作用。如果用特殊攻击杀死



一击必杀，一击必死

敌人，便会有额外奖励的Orb出现。出现的Orb颜色根据敌人的种类差异而不同。因此，在体力或者魔力不足的情况下，要多利用特殊攻击来终结敌人，这样就能获得一些有益的补充。

键的图标，需要及时正确地输入；或者需要连接某个按键（一般情况下是O键），有的时候是要迅速连续地摇杆或者按照一定的方式旋转摇杆。

此外，绝大部分的Boss都必须使用特殊攻击才能杀死，如果没有正确输入的话，他们的体力会自动恢复。

用不一样的方式体验战神的冒险，各项通关隐藏要素收集指南

游戏难度：第一次进行游戏的时候可以选择三种难度，分别是Mortal（凡人，即容易）、Spartan（斯巴达人，即普通）、God（神，即困难）。以任意难度通关一次之后，就可以选择Titan（泰坦，即超难）难度。

奖励游戏模式：以任意难度通关之后，就可以在开始新游戏的时候选择对应难度的Bonus Game（奖励游戏）模式。在奖励游戏模式中，你可以使用自己已经获取的隐藏服装、开启神力之壶的效果。并且继承之前通关进度的武器和魔法等级。隐藏服装和神力之壶的说明请参看下文。此外，如果你打过了较高难度的话，那么较低难度的奖励游戏模式也会开启。例如你只打过了God难度，那么Mortal和Spartan难度的奖励

游戏模式都可以选择了。

神力之壶：在游戏中隐藏着四个神力之壶，在泰坦挑战模式中还能得到另外两个。得到这些神力之壶之后，就可以在奖励游戏模式中使用了。游戏流程中的四个神力之壶的隐藏位置，请参看攻略的图文解说部分。而命匣之壶和冰壶之壶的获得方式是在泰坦挑战模式中分别获得Mortal以及Spartan评价。各个神力之壶的功能如表1。

隐藏服装：获得隐藏服装之后，可以在奖励游戏模式中开启。每套隐藏服装除了改变形象之外，还有各种不同的功效。隐藏服装说明如表2。

泰坦挑战模式：以任意难度通关一次之后，就能在Treasure菜单中选择Challenge of the Titans（泰坦挑战模式）。泰坦挑战模式类似于前作的神之挑战模式，但是难度更大。泰坦模式共有七关，每关都有一个特定的过关条件，此外还有一个额外奖励的条件。过关之后，会跟据时间、所受到的伤害、取得的红色Orb数量。是否达成额外奖励条件等来给出一个评价，由低到高分别是Mortal、Spartan、God和Titan。各

关的过关条件和额外奖励达成条件如表3。

命匣竞技场模式：以泰坦难度通关之后就能在Treasure菜单中选择Arena of the Fates（命运竞技场）模式。这里由你自己来设置战场、能力、敌人等等。

名称	表1
命运之壶	获得的红色Orb数量10倍
蛇妖之壶	你的武器攻击带有石化效果
奥林匹斯之壶	无限魔力槽
普罗米修斯之壶	无限生命之计量
命运之壶	延长攻击判定时间，即使再次攻击之时间间隔时间也可以形成连击
波塞冬之壶	获得隐藏道具波塞冬之盾（取代原来的普罗米修斯之盾）

服装	获得方法	效果
鳄鱼服装	以任意难度通关一次	获得的各种Orb（红、绿、蓝、金）数量加倍
九头蛇战甲	以任意难度通关一次	攻击力减半，防御力加倍，暴击Orb及其它Orb获得量加倍
黑蜘蛛德赛	以God难度通关	攻击力加倍，防御力减半，获得红Orb数量5倍
雅典娜	以Titan难度通关	防御力降低三分之一，获得绿色和蓝色Orb数量5倍，获得红Orb数量2倍
海格尼斯	以Titan难度通关	攻击力1.5倍，防御力减半
克里托斯将军	击败20个挑战巨人的雕像	获得红Orb数量5倍，攻击力、防御力和获得其它颜色Orb数量均为四分之三
神之战甲	泰坦挑战模式获取God评价	攻击力、防御力、获得各种Orb数量均为2倍

关卡	过关条件	额外奖励条件
Blind Fury	限制时间内掏出隐藏巨人的眼睛	石化杀死2个敌人
Death from Above	限制时间内在空中杀死10个敌人	限制时间内在空中杀死15个敌人
Gorgon Graveyard	限制时间内石化杀死25个敌人	限制时间内石化杀死30个敌人
Protect the Weak	保护市民不被杀死	保护市民的力量值不低于二分之一
Reap the Rewards	达成5000Orb以上加成的连击数	达成6000Orb以上加成的连击数
Survival of the Fittest	限制时间内保持生存（生命值会逐步减少）	限制时间内保持生存，不可以使用
Perfection is Divine	不受伤害全关敌人	用泰坦之壶，不可以使用魔法



“是你？”克里托斯惊疑地说。出现在他面前的正是众神之主宙斯。“没错，雅典最不愿意来对付你，我只对自己亲自动手。”宙斯冷冷地答道。

“为什么？你为什么要背叛我？”克里托斯问道。

“是你背叛了我。”宙斯回答，“你的所作所为触怒了众神，我必须惩罚你。”

“神都是遵循你的规矩也约束不了我。”

“我是奥林匹斯之王！你必须听从我的命令，发誓永远服从我。”

克里托斯抬起了头。“我不会服从任何人。”

“那我就别无选择了。”宙斯把剑指向了克里托斯。克里托斯奋力反抗，但此时已经是强弩之末的他又怎能敌得过宙斯？随着一声怒吼，宙斯用剑刺穿了克里托斯的身体。

“我本来不必这样的，孩子”宙斯说道，“这是你自作自受。”

“总归那些所谓的神的旨意好。”克里托斯痛苦地说道。

“直到现在你还要选择我？”宙斯大怒地剑再加深了些，“在地狱中痛苦地呻吟吧，你的生命到此结束了。”他猛地把剑从克里托斯身体里拔出来，随手挥去，一道光芒扩散开来，判罪之前

击倒了城中所有的斯巴达勇士。

“你会付出代价的，宙斯。”克里托斯用最后一丝力量说道。

生命从克里托斯身体里流尽，他被来自冥府的使者拖向了地狱。生前的一幕一幕在他眼前重放：无尽的杀戮，将灵魂出卖给阿瑞斯，杀死了自己的妻子，那些血杀的过去，但他不知道，他的使命还远远没有完成。

一个苍老的声音在他耳边响起：“继续战斗，斯巴达人，你不该死在这里！”

“你继续。”

“我是盖亚，大地之母。”一张巨大的脸浮现在克里托斯眼前，“我亲眼看到你怎样成为一个英勇的战士，也看到了你复仇的经历。而现在我不能袖手旁观了，我和泰坦巨神将帮助你打败宙斯。死亡是一种逃避，克里托斯，你是斯巴达战士，不是懦夫。只有懦夫才向死亡屈服。”

“我不是懦夫。”

“那么继续战斗吧，我会为你指明找到命运三女神的道路，只有得到她们的力量，你才能打败宙斯。”

克里托斯从死亡的阴影中醒来。他奋力斩开那些将他拖向冥府的手，直向上升起，终于重新回到了活着的

世界。他发现一个受伤的斯巴达战士躺在

地上，于是将他扶了起来。

“我的主人，你还活着。”战士说道，“我知道你不会死，我从来没有放弃过信念。”

“斯巴达回去。”克里托斯命令，“准备作战吧。只要你还能拿剑，就要继续战斗，斯巴达不会屈服。”

“那你呢？”

此时，一对带有双翼的天马飞来，落到二人面前。

“我会去对付宙斯，看起来奥林匹斯山上仍然有愿意帮助我的人。”克里托斯翻身上马，向天空飞去。“带我回奥林匹斯山上去，我要找到宙斯。”

此时盖亚的声音再度响起：“你不再是战神了，克里托斯。你的力量已经被宙斯夺走，你只能找到命运三女神才能逆转时间，重新夺回自己的力量。为了找到她们，你还需要更多帮助。到山脉中寻找我的兄弟吧，他们会帮助你。”

随着飞马，克里托斯来到了泰坦巨神台风沉睡的洞穴中。然而刚走近不久，台风巨大无比的手臂压下来，将飞马压在下

面。盖亚告诉克里托斯，必须得到更强人的力量，才能推开巨手。克里托斯在洞中沿路探索，看到了一个人被铁链束缚，而一只马正在啃食他的内脏，这便

是普罗米修斯，他从天界盗来火种，向凡人传授了生火的方法而触怒了宙斯。每天他的内脏被鸟啄食，到晚上又会重生，痛苦永无休止。他愿求克里托斯帮他摆脱痛苦。克里托斯打断了捆住他手臂的铁链，然而还有根粗壮的铁链锁住他的脖子。普罗米修斯告诉克里托斯，必须把自己投入奥林匹斯山的火中，但此时克里托斯没有办法弄断铁链，只好暂时离开。

在洞穴深处，克里托斯找到了泰坦巨神台风。尽管台风并不愿意帮助他，但那个受伤的斯巴达人还是从台风眼中取出了神弓、台风之弩。

带着刚刚得到的武器，克里托斯回到了普罗米修斯被缚的地方，射断铁链让他落入火中，结束了他痛苦的生命，自己也得到了魔法、泰坦之怒。借助泰坦之怒，克里托斯可以爆发出巨大的力量。他回到天马被压住的地方，发动泰坦之怒打开了台风的手指，救出了天马。

骑上它重回天空，向命运三女神进发。但命运三女神不会让克里托斯如此轻易地找到她们。路上克里托斯遇到了无数敌人的阻挠，经过一番激战才来到了岛上。

在岛上，克里托斯再次听到了盖亚的声音。他向盖亚为什么来帮助自己。盖亚告诉了他关于宙斯和泰坦之间的故事：宙斯的父亲——代的众神之王克洛诺

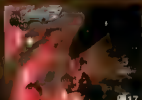


图17

37. 从通向地牢的深渊中醒过来的克里托斯，要斩断铁链并拿手刃，迅速逃离地牢。18. 在逃离地牢之后，克里托斯发现了一个幸存的斯巴达战士，靠近他18就可以跟他对话或被攻击。19. 随着天马佩格萨斯在空中翱翔，当然也要对付前来拦截的敌人。当天马的时候使用1和键键分期别向前或向右击，×键是向前冲锋。20. 当敌人头上出现0键提示的时候就可以通过空袭用特殊攻击把他解决掉。

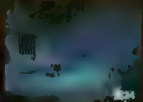
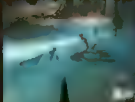
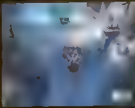


图19



21. 在天马被台风的手掌压住的时候，看到一点的山壁可以爬上去，爬上去可以控制宙斯，然后就可以控制宙斯。22. 在这个地方首先就能来把铁链打破，就会露出上面的悬挂点，接下来就可以按R1用索刃钩住它爬过悬崖了。23. 普罗米修斯要求克里托斯把自己投入奥林匹斯之火中以获得解脱。24. 在这个地方爬上悬崖之后会看到一个美丽的铁门里面有个宝箱，其实只要从右边的悬崖滑下去然后跳回来，铁门就会自动打开了。

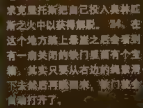


图20



图22

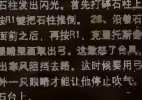
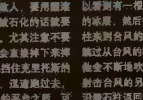
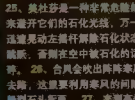
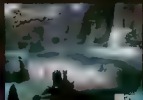
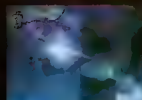


图27

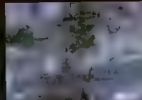
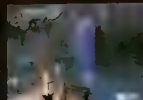
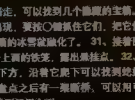
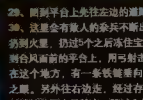
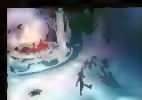


图28

29. 刚上平台先往左边的道路走，可以找到几个隐藏的宝箱。30. 这里会有敌人的杂兵不断出现，要按0键抓住它们，把它们扔进火里，扔过一个之后冰柱上的冰层就融化了。31. 接着回到台风面前的平台上，用弓射击上面的铁笼，露出悬挂点。32. 在这个地方，有一条铁链垂向下方，沿着它爬下可以找到蛇头之眼。另外往右边走，经过存盘点之后有一架断桥，可以用弓射断铁笼露出悬挂点，跳过去找到凤凰之羽。

25. 奥杜姆是一种非常危险的敌人，要用雷滚来避开它们的石化光线，万一被石化的话就要迅速晃动手柄解除石化状态。尤其注意不要跳断，否则在空中被石化的话会直接掉下来摔死。26. 台风会发出阵阵寒风阻挡克里托斯的前路，这主要利用率风的时间，迅速跑过去，碰到石头后面。27. 来到高处的平台之后，可

以看到有一根石柱发出闪光，首先打破石柱上的冰层，然后按键把石柱往推倒。28. 沿着石柱来到台风的面前之后，再按R1，克里托斯会跳过去从台风的嘴里取出宝箱。这宝箱是个宝箱，其实只要从右边的悬崖滑下去然后跳回来，铁门就会自动打开了。

以看到有一根石柱发出闪光，首先打破石柱上的冰层，然后按键把石柱往推倒。28. 沿着石柱来到台风的面前之后，再按R1，克里托斯会跳过去从台风的嘴里取出宝箱。这宝箱是个宝箱，其实只要从右边的悬崖滑下去然后跳回来，铁门就会自动打开了。

斯是泰坦巨神其中之一。克罗斯诺斯得到预言自己的后代将推翻自己的统治，于是在每个孩子出生的时候把他们吞入腹中。若最后一个孩子，也就是宙斯出生之后，他的母亲瑞亚骗了克罗斯诺斯，用石头代替宙斯让克罗斯诺斯吃掉，而盖亚则抚养了宙斯长大。宙斯深深地憎恨克罗斯诺斯，进而憎恨所有的泰坦巨神。他背叛了盖亚，与泰坦巨神们为敌。因此，盖亚要借助克里托斯之手，打败宙斯。

克里托斯一路前行，在海边看到了四匹巨马，来到马背上，克里托斯遇到了忒修斯。面对效忠宙斯的忒修斯，克里托斯只能选择与他战斗。打败忒修斯之后，克里托斯得到了他的剑。他还是另外两个房间内得到了克罗斯诺斯的指引，获得了新的魔法。克里托斯在靠近马头的地方克里托斯找到了开关，打开了通往马眼睛的隧道，接着驱动巨马向前走，将整个命运之岛都移动了位置；打开了新的通道。克里托斯回到岛上，在一座克里托斯像附近找到了命运护符，获得了操纵时间的能力。

克里托斯来到一片沼泽中，遇到了一个可怕的野蛮人。他正是当年曾经与克里托斯交战的那个蛮人之王，为了打败他，克里托斯把自己的灵魂出卖给了阿瑞斯以换取强大的力量。而此时，蛮人之王从地狱中回来找克里托斯复仇了。不过，善战的斯巴达人当然不会让他如愿以偿。蛮人之王再次被克里托斯所杀，他手中的大锤也成为了克里托斯的新武器。

进入美杜莎神庙，克里托斯找到了蛇妖伊美利。经过一番激战，它的头颅成为了克里托斯的战利品，利用它可以把敌人变成石头。又经过一番艰难险阻，克里托斯遇到了哈修斯。他也是为了接受命运女神的试炼而来到了这里。也许是经历了太多的磨难使得哈修斯变得有些神经质，他认为克里托斯就是命运女神带给他的试炼，他要杀死克里托斯证明自己的实力。克里托斯沉着迎战，打败了这个家伙，夺走了他的生命。

在通往命运女神神庙的楼梯边，克里托斯遇到了伊卡里斯和哈修斯一样，伊卡里斯同样也在接受命运女神考验的过程

中变得歇斯底里。他试图阻止克罗斯诺斯，却被克罗斯诺斯夺走了自己的翅膀。失去翅膀的伊卡里斯坠向了无底的深渊，而克里托斯则借助翅膀滑翔到了地底的泰坦巨神——阿特拉拉斯的头上。

经过一番跋涉，克里托斯来到阿特拉拉斯的面前。

“是谁敢来到这里？”阿特拉拉斯用两只手捂，如同捏小虫一样捏住了克里托斯，“啊，是你，克里托斯！上次你对我是如此的不敬，现在居然还敢到这里来找我？”

“阿特拉拉斯，你必须相信我，在我上次碰到你之后发生了很多事情，现在一切都不同了。”

“我为什么要相信你，宙斯的走狗？”“因为我要求你杀死宙斯。”克里托斯挣扎着说道。

也许这句话起了作用，阿特拉拉斯开始手指出克里托斯滑落到自己的掌心，但是紧接着便发出两声大笑“哈哈哈，克里托斯，你仍然是那么有勇无谋。你打算怎么对付众神之王？”

“只要我能拿回奥林匹斯之剑，就能重新得到众神的信任，然后我会把你插入宙斯的胸膛！”

“奥林匹斯之剑？我很久没有听说过那个名字了，自从自从众神之战

结束的那一天，我看到宙斯挥舞着那把倒下的那一起。”

阿特拉拉斯回忆起了那场惊心动魄的大战。宙斯、波塞冬和哈迪斯三兄弟联手和泰坦巨神们作战，泰坦巨神尽管努力奋战，但最后还是败在了拥有奥林匹斯之剑的宙斯手下。阿特拉拉斯被哈迪斯带到了冥府，镇压在大地的深处。

“我现在不再站在宙斯那一边了，阿特拉拉斯。”克里托斯叫道，“他欺骗了我，我发誓这是最后一次被他骗！”告诉我找命运女神的路，我将会亲手杀掉宙斯！”

阿特拉拉斯沉默了片刻，眼神力贯注到了克里托斯的身上，他获得了新的魔法。阿特拉拉斯的地震。此时几个敌人出现在克里托斯面前，他发动地震，刹那之间就把敌人震得粉碎。

盖亚说得没错，斯巴达的鬼魂。”阿特拉拉斯说道，“你是一个强大的战士，有资格和我们泰坦巨神合作。”那么就告诉我找到命运女神神殿的办法。”

“不行，就算泰坦也不知道怎么才能进入命运神殿。”阿特拉拉斯说道，“我已经把最后的魔法力量赐给了你，现在我只剩把你送回地底，克里托斯，接下来的路就要靠你自己了。”

如果众神要阻挠我的复仇 那我就把他们全都打倒！

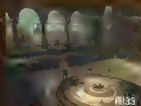


图33



忒修斯掌管着神殿的钥匙。为了寻找命运女神，克里托斯必须向他拿到钥匙。39. 击败忒修斯拿到钥匙之后，可以在另外一处的房间内使用钥匙打开封印，学会新的魔法，克罗斯诺斯说，这种魔法可以让敌人麻痹，失去行动能力。39. 在这个地方，往下走和往左走都能找到隐藏的宝箱，分别得到蛇妖之盾和凤凰之翼。40. 按下按钮，命运女神神殿的巨手会降下来，但一离开按钮手又会重新升起。

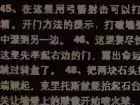
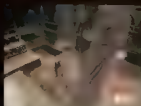


图36

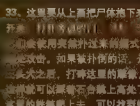


图37

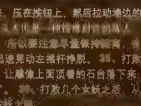


图38

41. 跳向女神像下方，把水池中的石台拉开发出通道，游过去得到命运护符，然后就可以顺着时间的流逝通过了，方法是L+R，只有在有命运女神像的地方才有。42. 这里要会拉高开关放下高台，把雕像推上高台，然后再升上去，把它翻出铁轨。43. 克里托斯与蛮人之王的战斗。44. 这里要拿到护臂之后把光剑举起来去外开推。先往左走拿到钥匙，然后到左开门，门后面的角落处可以得到蛇妖之盾。

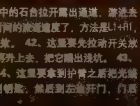
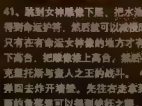


图41

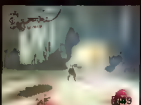
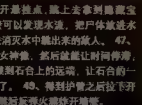
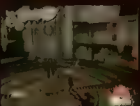


图43

你领导这场战斗。”

“我到底为什么要而战？”

“为了杀死宙斯。只要你活着，宙斯就不会放过你。就算你死了，宙斯的儿子哈迪斯也会像现在冥府中折磨你，你没有别的选择，接受这致命力量吧。斯巴达的勇士，用你的愤怒来驱使它，改变你的命运。这场战斗刚刚结束，克里斯托斯。”

克里斯托斯的生命被再次点燃，来自泰坦巨神的力量充满了他的全身，发出前所未有的威力。恐怖的斯基拉如同纸片一般被他的威压。

克里斯托斯终于骑上了从火中复活的凤凰，向命运女神的宫殿飞去。出现在他眼前的，是命运女神之拉克西丝。

“我们等你很久了，克里斯托斯。拉克西丝用充满了神秘感的声音说道。

“我挡你的路”克里斯托斯此时没有任何心情跟她们好好地说话。

拉克西丝并不生气，只是带着一丝冷笑看着克里斯托斯。“恐怕你要失望了，克里斯托斯。没有人可以改变自己的命运，只有命运女神能够决定每个人的命运。是让我让宙斯在众神之战中失败，是让我让你能够来到这个地方。你命中注定不能杀死宙斯。”

“你不能再控制我的命运了。”克里斯托斯坚定

“看起你真相信相信盖亚的谎言了。”

“我已经警告过你了，让我过去。”克里斯托斯吼道。

拉克西丝发出声音。“你总是让我们很感兴趣，克里斯托斯，但不要得寸进尺。没有谁可以取得以命运女神的力量，如果你胆敢违抗我们，你就只有死路一条。”

但克里斯托斯，这个以凡人之力挑战神的勇士，这个从不屈服的斯巴达人，这个嗜杀的战神，怎么会屈服在这样的威胁之下。他勇猛地和拉克西丝展开了战斗，而他那压倒性的力量就连拉克西丝也不是对手。这位高高在上的命运女神也被克里斯托斯打倒，愤怒成怒地人叫起来。“你不能对抗宙斯，克里斯托斯。”

一个阴影出现在旁边的镜子里。那是命运女神的另外一个——阿特珀斯。她尖叫道：“我们控制着你生命的一切，现在你的生命到了终结的时候了，愚蠢的凡人。”她发出一阵狂笑，抓住了克里斯托斯，带到了另外一时空中。克里斯托斯看着四周，惊讶地发现自己正在当时和阿瑞斯战斗的地方，恰好站在那座巨型雕像的宝座上。就在不远处，阿瑞斯和另外一个自己正在打得不可开交。

“还记得么？”阿特珀斯说道，

“看看你站的地方，你当时就是用这把剑杀死的阿瑞斯。没有这把剑的话，那死掉的应该是你，而不是阿瑞斯。我们能够改变你的过去，决定你的未来。这就是命运的力量。”

阿特珀斯向剑发出了一道闪电，剑身上被打出了几道裂痕。克里斯托斯意识到了危险，猛地向阿特珀斯扑过去。也许是有意料到克里斯托斯还有反抗的勇气，阿特珀斯根本抵挡不住克里斯托斯凌厉的攻势。

当阿特珀斯倒下的一瞬间，克里斯托斯发现自己又回到了命运女神的宫殿。这次，拉克西丝和阿特珀斯联手与克里斯托斯战斗，但狂暴无比的斯巴达人把这两位女神打得。接着，他进入宫殿的最深处，找到了最后，一位命运女神克洛索，她庞大无比的身躯和丑陋可怕的面容都吓不倒克里斯托斯，最终她倒在了克里斯托斯的脚下。

在克洛索的尸体旁，克里斯托斯找到了自己的命运之剑。他当时回到自己被奥林匹斯之剑贯穿的那一瞬间，从宙斯手里缴获了神剑。

“什么？”宙斯惊讶地说道，“这怎么可能？命运三女神帮助了你？”

“命运女神已经死了。”克里斯托斯冷冷地回答。

“嗯，那就让我来支付你，让你看看一个神真正力量的力量。”宙斯怒吼道。

这场惊天动地的战斗已经无法用语言形容。奥林匹斯的众神之王宙斯是如此强大，他的权能几乎涵盖整个宇宙。只有克里斯托斯，这个从不畏惧的斯巴达人，敢于向他挑战。两人交战的声音如同雷霆响彻天际，那是凡人无法想象的力量碰撞。最后，克里斯托斯，这个曾经的斯巴达人，用奥林匹斯之剑刺穿了宙斯的胸膛。

然而，此时雅典娜从旁边冲了过来。“你不能这么做，克里斯托斯。”

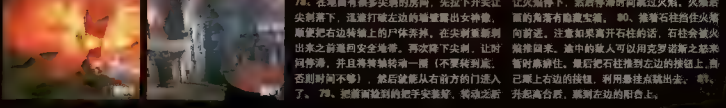
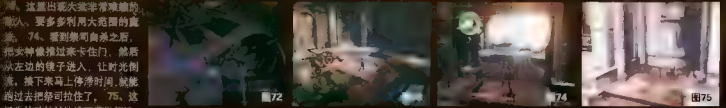
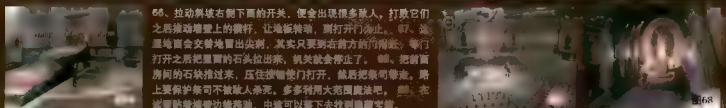
“你敢跟我作对，雅典娜？”满脸怒火的克里斯托斯说道。

“我不想和你战斗，但我一定要保护奥林匹斯。”

此时宙斯挣扎着从地上爬了起来。“你跳起来了，你自己没有可能取胜的战斗，孩子，你难道敢说，‘命运’是胜利属于我。”

克里斯托斯追上一步，摔倒向宙斯猛刺过去。雅典娜扑了过来，用肩膀挡住了克里斯托斯的剑。

“雅典娜，不！”克里斯托斯惊讶地看着自己刺穿的雅典娜，这个奥林匹斯众神之中唯一能真诚对待自己人，



在熟悉的城市
喧嚣格斗的少年人生
缔造属于你的传说!!



叛逆少年的少年人生在这里延伸，以不良少年为主角的动作游戏《喧嘩番長》以独特的游戏方式向玩家们展示了一个不同的年轻人的世界。在充满热血与男子气概的世界中，为了成为喧哗地面上的第一高手，朝着未知的方向奔跑吧！ 日文/张子

喧嘩番長
フルスロットル
SHINOBU SENPAI

PS2	本刊译名	喧嘩番長2 全速飞驰	ESRB
动作	SP KE	6800日元	2007年3月8日
	DVD-ROM	日版	1人 239KB

喧嘩番长的必备服装

俗话说人靠衣装马靠鞍，要想出去混的话不弄好行头是不行的。游戏里主角的装备包括内衣（インナー）、外衣（アウター）、裤子（下半身）、鞋子（靴）、帽子、眼镜和口罩（マスク）。其中上衣和裤子都是有口袋的，口袋数量决定携带道具的多少，不同风格的服装可以使你在别人面前

和心目中的形象变得截然不同。此外发型与胡须也可以选择，衣服和头发都可以去服装店和发廊购买，之后在自己家中就可以自由变更了。在出门之前把自己打扮得威风一点的话，就会在外面受人敬重，反之就会令人讨厌。所以平时要多攒点钱去服装店里购买合身的衣服。

提升男子汉的等级

所谓“汉の器”，指的是男子汉要提升自己的“汉の器”，就必须多在外面打架，打多了之后“汉の器”上升，就会得到一定数量的“喧嘩魂”。之后在可以提升自己的等级。+汉之器，升级之后，

“ステータス”画面里按△键可以将“喧嘩魂”分配到不同的方面，包括体力、耐力、抗打击强度、奔跑速度和防活量。在游戏里，体力决定主角的HP，耐力决定攻击力，抗打击强度决定防御力，奔跑速度决定移动，防活量决定持久能力。在游戏里主角跑起后一段时间会有心跳显示，如果变成蓝色的话就快撑不下去了。如果防活量太低的话跑不了几步就坚持不住，所以值得注意。

上路之前的必需工作

最能体现喧哗番长魅力的东西除了身上的行头之外，拥有一部好的摩托车也是很重要的。但是一开始的时候主角没有骑摩托车的执照（允许），必须去



教习站的允许中心去办理。在初期主角家里只有一辆自行车，在拿到执照之后就可以去车行买助力车或摩托车了。骑车的时候要注意遵守交通规则，随便撞了人的话警察可是要抓麻烦的。此外要注意的是日本的道路是靠右走的，如果按照平时在国内的习惯靠左的话，小心被迎面过来的车撞倒，搞不好你的喧哗人生就终结在马路行驶的某辆不知名小货车的轮子底下了。正所谓车祸猛于虎，尤其是在骑自行车或者摩托车的时候，一定要小心。

符合规矩的见面问候

在日本，不良少年打架之前是要按照规矩“问候”一番的，双方要用带电的眼神互相交流（俗称“照眼”），还要说出相应的台词。在游戏里按R2键可以“放电”，之后的台词在一转瞬间从各位眼前闪过，之后就是按不同的键来选择台词（台词的多少和你当时的气势有关，气势强的时候是3选1，

如果太老实了的话就会变成6选1）。如果选错的话会造成不好的效果，导致士气下降。如果逃避眼神大战的话就会被看不起，所以大家在平时还是多练练吧。随着剧情的推进，当你在某地方已经称霸的时候，再找以前的手下败将并且用眼神去“电”那些家伙的话，他们就会主动求饶。

打架之外的生活部分

虽然主角是高中生，但是平时几乎可以不用去学校上课（话说回来这种问题学生不去学校倒也不是坏事），大部分时间都是在外面的街上打架混日子。但是平时可能会没钱，所以有时候需要去打工，包括搬货物、送报纸和快餐等等。但是你的仇家们在你工作的时候也不会放过你，因此要想比较顺利地打工的话，最好在自己已经摆平的地方做。

性格以及对主角的态度都不一样，要想获得他们的好感，就要在平时勤快一些，收到短信之后常去他们那里跑跑，有什么忙该帮就帮，这个就不用别人教了吧（笑）。



喧嘩上等的格斗技

“喧嘩”在日语里就是打架的意思。因为这是一部以少年为主人公的游戏，所以打架的结果 很少也是把人打成伤残送进医院，很少有人命的情况（不过这样也够受了）。一旦被打倒的话，即使Continue也会支付一笔医疗费，而且3天之内都要被警察盯梢。要是不想因此财两空的话就必须掌握格斗的技巧。

游戏中的格斗技包括普通技（□键为通常攻击，△键为重攻击）、CHARGE技（按住△键一段时间后发动）以及必杀技（长按△键）和超必杀技（长按△键+○键），其中超必杀技是要消耗气合的。积攒气合的方法很简单，按下R3键在地上一段时间就可以了。但是在打群架的时候这么做等于找死，所以平时还是要带些补充道具，食物补充体力，饮料补充气合。



在游戏中，随着剧情的发展，主角可以得到新的必杀技与超必杀技。另外还可以去大山田道场学习新技，但是需要支付一定的学费，也就是说一些必杀技、超必杀技是要花钱购买的。不同的喧哗技可以组合成完全不同的种类，总的来说有摔跤系和拳击系两种完全不同的风格。

随时随地保持精神

“シャバソウ”指的是主人公的外表风貌,从シブイ(意韵)到シャバイ、最表:的颜色表示分别是红色→褐色→黄色→绿色→蓝色→紫色。当シャバソウ下降到最低的时候就不能到商店买东西,而且会被别人鄙视,所以平时尽量要保持在シブイ的状态。

在游戏中,以下行动可以提高シャバソウ值 打架获胜、攻击敌人的车辆、在眼神大战中胜出、完成一段剧情打成功。

相对地,下面的行动会导致シャ

バソウ值的下降 在敌人面前逃走、被警察抓住、无意识地眼神挑衅、骑车撞人、攻击平民或平民车辆、违反交通规则、破坏自动贩卖机、偷盗敌人、随便乱丢地上的钱(敌人的圈套)、骑摩托时制造噪音。

在游戏中有一个能够比较快地提升シャバソウ值的方法 首先要掌握比较厉害的对群体超必杀技(如山田凉的热血拳击),在找到敌人之后把他们引到一个比较集中的地方,放超必杀技就可以迅速提高シャバソウ值。

利用业余时间打工

刚才说过,在缺钱的时候可以靠打工来挣点生活费,现在就说说打工的具体方法。在停车场有一家专门帮人介绍工作的职业介绍中心,只要到那里就可以找兼职的工作。工作的种类很多,可以根据自己的能力进行选择。一般来说,搬东西需要比较大的体力和速度,如果行走速度和耐力不够的话,就很难胜任。另外一种工作相对来说好一点,主要是负责新闻报纸和养发面之美东西的配送工作。只要有驾照执照(允许)就可

以做了,需要注意的是送东西的路是要不要违反交通规则,不要撞到车,更不要和找麻烦的人纠缠。



与朋友一起喧哗奋战

天下不是一个人能打下来的,要想在这片废墟群集的地方称霸,首先得有-支自己的队伍。主人公身边会有几个跟班的小弟(舍弟),平时可以用手机发短信和他们联系,自由行动的时候可以将他们叫出来,跟着自己一起到处碰场子打架。另外游戏的流程和朋友们发来的手机短信有关,剧情开始之后就要开始往地图上标记“E”的地方。在一段剧情结束之后有3天左右

现为止。如果隔一段时间还收不到短信的话,就在每天早晨8点之后多到外面转转,可能会收到短信。



游戏中时间的流逝

游戏里是存在着时间概念的。一般来说,玩家们控制的主人公在家睡觉的默认起床时间是早晨8点,出门之后每小时大约相当于现实中的1分钟左右(时间过得太快了,有时候打完人家一拳就好几分钟过去了)。一天分为凌晨、早晨、上午、中午、下午、傍晚、晚间、深夜等不同的时间段,在不同的时间会发生不同的事情。一般游戏里规定的剧情多发生在白天,有的时候也有晚上活动的情况。和许多游戏一样,敌人的能力到了晚上会

增强许多,如果大家觉得白天在外面打架没什么意思的话,可以到晚上再出动。



东天地带双雄并列斗争勃发风起云涌究竟鹿死谁手 都市边缘街头少年燃烧青春热血疾走自当全力以赴

游戏里的格斗战斗分为连续技、必杀技和超必杀技等不同的类型,其中连续技的设定和《上帝之手》很像,从第一下攻击到最后结束分为4次,每一次都可以选择连招的形式。超必杀技的发动需要消耗精力,在对付厉害敌人的时候有很大用处,所以在比较艰苦的战斗前都要准备好回复精力的道具。



一瞬奪取多数的技能,可以

姓名	价格	威力
ジャンプロケット	7850	★★★★
ヒーローキック	6340	★★★★
ジャンピングキック	0	★★★★
ジャンピングニ	3850	★★★★
ジャンピング	3850	★★★★

姓名	价格	威力
ストンピング	0	★
ダウンズリ	2180	★★
エルボトロップ	2960	★★
ヒップドロップ	3980	★★★
ニードロップ	3240	★★★★
ダイナミク	2480	★★★★

姓名	价格	威力
后后にエルボ	0	★
背後に拳突き	5120	★★
背後にキック	3850	★★
背後に上投げ	3750	★

姓名	价格	威力
ジャンプロケット	7850	★★★★
ヒーローキック	6340	★★★★
ジャンピングキック	0	★★★★
ジャンピングニ	3850	★★★★
ジャンピング	3850	★★★★

姓名	价格	威力
押ししタックル	0	★★
ダイビングフタ	5240	★★
高速タックル	3850	★★

姓名	价格	威力
甲拳	7850	★★★★
強烈なディブロー	0	★★★
強烈な拳突き	0	★★★
大振りキック	11200	★★★★
ぐるぐるパンチ	12350	★★★★
両腕回しパンチ	9800	★★★★
後ろ振り	2980	★★★★
ブラジリアンキック	18850	★★★★★
顔面直撃	9950	★★★★
逆回転蹴り	10650	★★★★★
ぶぎせ蹴り	13680	★★★★
ローリングソバット	7850	★★★★
ドロップキック	14800	★★★★★
踵蹴り	12650	★★★★

姓名	价格	威力
ジャンプロケット	7850	★★★★
ヒーローキック	6340	★★★★
ジャンピングキック	0	★★★★
ジャンピングニ	3850	★★★★
ジャンピング	3850	★★★★

姓名	价格	威力
押ししタックル	0	★★
ダイビングフタ	5240	★★
高速タックル	3850	★★

关于运转免許证
违反金支払い5000 违法法停車の罰金, 無免許運転車時のシャバイ状态
原付付自转率免許10000 可以駕駛总排气量50CC以下的二轮或者二轮助力车
中型自动二轮免許50000 可以駕駛总排气量在400CC以下的各种摩托车

喧哗魂入手场所
根东高校体育馆旁
根东高校最大的建筑物旁
山田道場入口
多良大社入口
黑山车站某店铺附近
武心女子高校附近最右边的ラグカキ里
阵马车站附近的小道中央(高架下)
东关ドームセンター附近
“传说横柄を倒した汉”达成
“传说全てを破壊する刚拳を持つ汉”达成

极东沿线两大势力龙争虎斗 狂犬恶魔昔日挚友反目成仇

沉睡的狂犬

游戏开始，接受大山田彰照的教导，进行基本操作训练。之后自动回到家中，收到千叶发来的短信。这时要去极东车站，与千叶对话，之后将旁边的2个小混混打倒。一会儿之后会收到加藤发来的短信。白天来的时候去学校，可以在屋顶和地对话。到了夜间，会发生东关狂走连合入侵的剧情。之后将两边的敌人打倒，最后与敌人的首领迎击战斗。

东关狂走连合

与佐伯新之助对话，出现选择分支。极东沿线站的トップを目指す/极东沿线站的支配を目指す。选择前者，正式进入极东连合篇，之后是与佐伯新之助的战斗。随后收到短信（连续3回）前往车站附近的E标记处，与岛村战斗。（选择「力あてずしめる」之后前往公园附近的E标记处，有一名女子被几个不良少年强奸，帮助她（选择 助ける），与ナンパ男战斗。来到极东高校体育馆的E标记处，一个平时认真学习的学生被人欺负，帮助他（选择 助ける）。最后前往极东高校的E标记处，高藤老师被几个不良少年找麻烦，帮助他（选择 助ける）可以赢得她的理解。

这之后又收到千叶的短信（震动极东的大事件），此时回到家中休息，发生剧情（如月邀请主角加入东关狂走连合失败）。

接下来收到横谷发来的短信，前往极东高校校门前，发生シンジの剧情。再前往极东车站，来到车站附近的蓝色标记处，发生剧情，三岛和羽柴前来挑畔。之后是与他们的战斗。胜利之后得到ヤスオ的认可，“回转破源甲冑”入手。

短兵相接

回家休息之后，第二天收到シンジ发来的短信（3日后极东连合集会）。之后的3日内可以自由活动。直至收到佐伯发来的短信之后，在家门前和他对话，之后前往极东神社的蓝色标记处（集会）。得到消息后，前往阵马车站的蓝色标记处，与二岛等人战斗，之后与黑泽战斗。在战斗发展到一定程度之后发生剧情。黑泽等人在失败之后脱离东关连合组织。

短兵相接

收到村上发来的短信，前往武心女子大附属高校。在校门前与村上对话，帮助找到丢失的药物（选择 探してあげる）之后要在2分钟之内帮助找到。（找不到也没关系）

随后的3天是自由活动的时间。3天之后，收到加藤发来的短信，东关的人来学校闹事。来到极东高校校门前蓝色标记处，知道我方的人被敌人埋伏。得到消息之后在古宫一带寻找菊永（E标记处），与井上、黑泽战斗，“猪突猛进”入手。

树下的告白

收到加藤发来的短信，到极东高校，在教室与シンジ对话。选择 极东沿线是东关狂走连合から守るため/俺自身がどれほどの器か試すため都可以，之后来到极东高校操场的大树下，与加藤对话。她向主人公表白，这时候选择“俺も実は好きだった”的话，她就会正式成为主角的女朋友；想追其他女生的话就不选）。之后在3日内自由活动，直到收到佐伯发来的短信。然后前往极东高校绿色标记处和，之后再前往武心女子大附属高校（黑山车站）的蓝色标记处，与15人战斗。

回家休息之后收到佐伯发来的短信，前往极东高校绿色标记处，这时候选择“光位館に行く”，前往七王子车站附近光位馆高校绿色标记处。东关狂走连合的人要和主角单挑，前往黑山埠头（在地图最右边）蓝色标记处，与阿佐见等15人战斗，“一刀两断”入手（事先准备好回复道具）。

码头大作战

回家休息之后收到佐伯发来的短信，前往极东高校绿色标记处，这时候选择“光位館に行く”，前往七王子车站附近光位馆高校绿色标记处。东关狂走连合的人要和主角单挑，前往黑山埠头（在地图最右边）蓝色标记处，与阿佐见等15人战斗，“一刀两断”入手（事先准备好回复道具）。

八方裂破

收到佐伯发来的短信，这几天没什么事情，自由活动就可以了。过几天之后，发生剧情（如月开始准备计划）。不久之后收到匿名短信，加藤被绑架了。绑架者要求主人在22时一个人前往武藏山车站北边的武藏山タワー。那里有6名埋伏，以必须准备好跟各作战。与50人战斗胜利之后，

“八方裂破”入手。

最终的决策

主角到绑架事件的主使者，但是没问出加藤在哪里。之后大山田来探望主人公，劝勉他不要灰心。之后收到佐伯和千叶发来的短信，他们帮忙调查加藤的下落。几天之后收到佐佐木发来的短信，来到极东神社蓝色标记处，知道如月和他们的约好在3天之后决战，大家商议准备在3日后的0点前往武藏山车站前的东关ドーム。

在这3天内，地图上出现大量E标记，前往这些地点。前往岛村高校前与山田对话，选择“仲間を大事にするところ”，“硬派一心”入手。

前往极东高校与レイナ对话，选择，“なります”或者“俺は俺の軍団作ります”，之后前往屋上与佐伯对话。

前往唐工业高校与菊永对话，选择“友情です”，“破坏的狂豪”入手。

前往阵马高校，与阳、阳二对话选择“いつ何時でも”，“不知火”入手。

前往吉野高校与木村对话，“星屑の地雷”入手。

前往光位馆高校与加纳对话，“愛と怒りの暴撃”入手。前往武心女子高校与村上对话，所有的事情都交代完毕了。

最后在3天的期限到来之际，前往东关ドーム。首先要与30人战斗，最后和如月战斗，“国工元双”入手。

按照原先的选择，主人公可能会与田中ヤスオ战斗，胜利的话会得到“汉气”。



都市边缘少年反叛精神不灭 喧哗番长驰骋嚣张气势长存

狂犬出世

开始的剧情和极东连合篇相同。收到短信后，极东与シンジ对话，到晚上与加藤对话。发生山田的剧情之后，从加藤那里收到短信后，前往极东高校，与羽柴战斗。



如月的引诱

剧情之后，可以选择进入东关连合（选择“极东线沿线的友配音目指す”）。之后与佐伯战斗，战斗结束后收到短信，来到极东高校前，发生剧情。另外这一章里也有需要帮助的人，需要去有E标记的地方看看。除了极东连合篇里的3个要帮助的人之外，在公园还有一位大叔被不良少年欺负选择“助けろ”，帮他解围后可以得到10000日元。

回到家门前的蓝色标记处，发生剧情，之后前往极东高校的校门时，发生 岛的剧情1，前往极东车站的蓝色标记处，主人公原先的朋友们见他背叛都很生气，要在这里收拾他。这时要与シンジ、佐伯、ヒロシ战斗，胜利之后“回魂硬派黑拳”入手。

背拒

在和极东高校的朋友们决裂之后，主人公就是正式成为东关狂走连合的成员了。休息之后收到三岛发来的短信，在3日内自由行动。3天之后收到羽柴发来的短信回到自己家中。

兄弟仁义

休息后，收到如月发来的短信。要在16时前往奔马南的シロクマートの背面，这时极东的人开始反击。首先要将阵场附近的杂兵打倒，然后与今井阳一、阳二战斗，胜利后“不知火”入手。



锋芒毕露

开始的时候在3日内自由行动，一直到收到羽柴发来的短信，之后在白天前往极东车站北口，与二岛对话，之后前往古畑的E标记处，和极东连合的人见面之后，与菊永战斗。当战斗进行到一定程度后，发生剧情，之后与黑泽战斗，“猪突猛进”入手。

山路狂飙

暂时先自由行动，一直等收到羽柴发来的短信，回到家中。剧情发生后，在家门前与列车的成员对话。之后来到极岛南口，与 岛进行赛车战前往高畑，到达地点后，与二岛战斗。

女子特攻队

收到田城发来的短信，前往黑山车站北口。与虎蜂乱成员对话。第二天16时，到武心女子学校前等待，极东的人又来了。与15人战斗。在连续战之后与佐伯战斗。



神社喧哗

收到田城发来的短信，暂时先自由行动。2、3天后，收到如月发来的短信，之后前往黑山寺头的E标记处，与如月对话。



之后收到田城发来的短信，暂时自由行动，2、3天后接到田城的短信，前往E标记处所在处（高畑山停车场）。到20时，前往衣岛神社，与菊永战斗，胜利之后“破坏的狂拳”入手。这场战斗要对付的敌人比较多，难度较大，在和敌人交手的时候要注意带道具。

计划外的阴谋

收到如月发来的短信，在3日内自由行动。直到再收到如月的短信后，前往黑山大会仓库。东关的人准备绑架加藤叶了，这时候可以选择“加藤叶了を助けるよう支持”和“绑架を止めさせる”，之后与井上战斗，胜利后“疾风怒涛”入手。



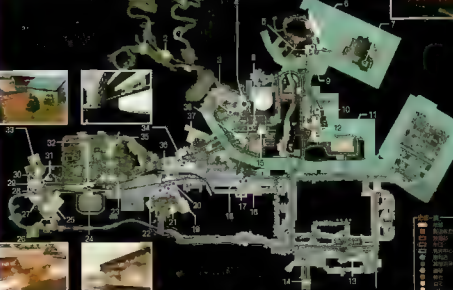
决战体育场

首先在3日内自由行动，之后前往武藏山车站北侧的东关ドーム与极东连合的人决战。最后与田中ヤスオ战斗，胜利之后得到“汉气”。接下来找东关连合的幕后黑手作最后的决战，之后就可以进入隐藏结局。

1 多马神社	20 ヘアサロンRICK
2 高畑山车站	21 阵场高校
3 ファッションセンター なかじま	22 ゲームセンター Bomo
4 武藏山タワー	23 松崎 隆有
5 衣岛神社	24 极东免許センター
6 ROUTE 66	25 古畑 武
7 衣岛神社	26 天上田喰赛道
8 余所屋ZACKER	27 自宅
9 CUT SHOP KITAHAARA	28 ハッピーベル
10 breezy	29 极东车站
11 武心女子高校	30 テラー寺西
12 黑山车站	31 パーラー島島
13 古畑车站	32 极岛车站
14 黑山高校	33 极岛高校
15 武藏山车站	34 东关アパルトメント
16 ファザ・アンドマ	35 虎王高校
17 七王车站	36 阵场车站
18 床屋七王子	37 国志高校
19 ホビーライク	38 BIKE SHOP BOON

東関マップ

东关地区全图



天上地下唯我独尊真拳格斗喧呼上等皆英雄正气 街头暴走全速飞驰慷慨激昂意气风发显狂傲人生

衬衣					
名	价格	口数数量	名	价格	口数数量
TシャツA	1800	0	ベスポールシャツ	12000	0
TシャツB	1800	0	アングラ シャツ	3800	0
TシャツD	1800	0	タトルネック	2800	0
TシャツF	1800	0	サラシ	900	0
TシャツG	1800	0	ヘンリ ネット	4200	0
Tシャツ	1800	0	トレ ナ A	3900	0
TシャツJ	1800	0	トレ ナ C	3900	0
TシャツL	1800	0	トレ ナ D	3900	0
TシャツM	1800	0	バ カ フ T A	4500	0
VネックT	1800	0	バーカーフードB	4500	0
VネックTシャツC	1800	0	バーカーフードD	4500	0
VネックTシャツE	1800	0	ボロシャツA	4000	0
VネックTシャツG	1800	0	ボロシャツC	4000	0
長袖TシャツA	1800	0	包帯	4000	0
長袖TシャツC	2500	0	襟シャツA	6800	0
長袖TシャツE	2500	0	襟シャツC	6800	0
長袖TシャツG	2500	0	襟シャツE	6800	0
Vネック長袖TシャツA	2500	0	襟シャツG	6800	0
Vネック長袖TシャツC	2500	0	襟シャツI	6800	0
Vネック長袖TシャツE	2500	0	襟シャツK	6800	0
Vネック長袖TシャツG	2500	0	襟シャツM	6800	0
タンクトップA	900	0	襟シャツO	6800	0
タンクトップB	900	0	襟シャツ+ネクタイB	3300	0
タンクトップD	900	0			

裤子					
名	价格	口数数量	名	价格	口数数量
トランクス	400	1	チノパン	5500	2
関東指定学生ズボン	6800	2	レザー パンツ	13800	2
Sハイウェイボクサー	10350	2	ハーフパンツ	5600	2
ハイウェイボクサー	9800	2	迷彩パンツ	6500	2
ボクサー	9800	2	短風パンツ	6000	2
ランパン	11200	2	ストレ トジ ンス	6850	2
Sハイウェイボクサー	17800	2	ダゲ ジジ ンスA	15800	2
ハイウェイボクサー	13800	2	ダゲ ジジ ンスB	15800	2
ドカン	11500	2	ダゲ ジジ ンスC	15800	2
スラックスA	5800	2	ウインドブレーカーD	2500	2
スラックスB	5800	2	草履	4500	1
スラックスC	7800	2	スエットパンツ	980	2
関東高校指定 ジャ シ	3500	1	ふんどし	1500	1
ジーパン	8800	2	ライダーズーツ	25000	2
カーゴパンツ	7800	2	つなぎ	2500	2
特攻パンツ	16800	2	ヤンキ ジャ シA	5250	2
ニッカボッカ	4800	2	ヤンキ ジャ シB	5250	2

補助道具					
名称	价格	效果	名称	价格	效果
耐久プロテイン	1480	守备力+時上			
耐久プロテインS	2700	效果比耐久プロテイン更长	真・音町の昔学	7800	真・音町の昔学
耐久プロテインD	4800	持久力+守备力+道具	真・音町の昔学	7800	真・音町の昔学
音町の昔学	2400	防御力+守备力+道具	真・音町の昔学	7800	真・音町の昔学
音町の昔学	4800	防御力+守备力+道具	真・音町の昔学	7800	真・音町の昔学

。和天田先生学习做一个出色的男子汉，是游戏中重要的部分。



↑在家里更应如此，服装的搭配将影响到主人公的外表和基本素质。

理髮店类型			
名	价格	名	价格
サンサンヘア	3800	パンチバ マ	7500
坊主	3800	オルファカト	5200
リゼント	5800	オ ルバツク	3800
ロケツトリ ゼント	7800	真ん中分け	3500
ロリリ タグチ ル	6500	バグツク	12100
ワウリ タグチル	5800	デザインパーマ	7800
オ ルバツク	3800	アフロ	7800
ロングリゼント	6500	无造作ヘア	5200
ワウワリゼント	5800	おしやれヘア	8700
角刈り	3800	ツ ブロックリゼント	5800
短髪せりこみ	5200		

外套					
名	价格	口数数量	名	价格	口数数量
長ラン(制覇)	19800	4	レザージャケット	27850	4
長ラン(激走)	21500	4	ジングルロングコート	18900	4
長ラン(学術)	29800	5	ハーフトレンチコート	13450	3
短ラン(バスター)	14800	3	バグジヤンB	6500	3
短ラン(スバルタン)	18800	3	ス ツA	12500	4
短ラン(ショットガン)	22550	4	スーツB	12500	4
短ラン(学生生)	9950	2	半袖(男)	3800	2
ショート袖(学生)	7800	3	半袖(女)	3800	2
ショート袖(学生)	15450	3	ベンチコートA	9800	4
ショート袖(学生)	19750	4	ウインドブレーカーA	3980	2
特攻服(学生)	9800	3	ウインドブレーカーB	3980	2
ロング特攻服(学生)	24800	5	スタジアムジャンパーA	11500	2
ジャケット	12650	3	スカジャンA	24800	3
カーディガン	4800	2	スカジャンB	28500	3
ライダーズジャケットA	37800	4			

武器			
名称	价格	名称	价格
木刀	3800	金属バント	2300
竹刀	2700	木剣バント	1600
角材	800	バリセ	380
三段警棒	5800	鉄パイプ	1800
鉄パイプ	1800	テックブラ	1900
デックブラ	1900	電光石火	600
ビール瓶	200		

口罩/面具			
名称	价格	名称	价格
一般マスク	150	バグマスク	1780
バグマスク	780	長付きマスク	2250

鞋类			
名称	价格	名称	价格
黑革靴	5800		
合草鞋	3980		
とんがり靴	8900		
ハイカットスニーカー	6850		
安全靴	5800		
草履	2800		
草履+足袋	3400		
ライダーブーツ	12800		
スニーカー	7950		
サンダル	1500		

帽子					
名称	价格	名称	价格	名称	价格
キャップA	1900	おかしな帽子	780		
キャップB	1900	浴衣帽子	780		
キャップC	1900	浴衣帽子	780		
キャップD	1900	ねじり帽子	780		
キャップE	1900	目だし帽	1800		
ニット帽A	980	迷彩キャップ	1800		
バグマスク	450	野郎のメットB	5800		
バグマスク	450	工事用ヘルメット	4800		
タオルA	450	包帯	150		
学帽	3800	半キャップA	3800		
ヘッドバンド	1500				

修理工具					
名称	价格	效果	名称	价格	效果
バイク回収チケット	1980	无定在哪里都能回收	携帯ガソリンポンプ	700	可以使5升汽油
バイク修理キット	12800	无定在哪里都可以修理摩托车的工具	プレッシャー	10000	可以探测警察位置的工具
タクシーチケット	1500	可以任意地点打车	スーパーダ	50000	警察探测器的加强版
携帯ガソリンポンプ	500	可以使1升汽油			

001	幸 つて300人の讃歌を飛ばした奴	空手打倒300人	070	全てを破りする剛拳を持つ奴	在游戏厅パンチングマシン
002	拳 つて500人の讃歌を飛ばした奴	空手打倒500人			超过10打の記録
003	拳 つて1000人の讃歌を飛ばした奴	空手打倒1000人	071	横綱を倒した奴	在游戏厅与相扑相手勝取得「横綱」級勝利
004	400連続の足蹴	400連続足蹴			
005	必殺や相手の動きを読みきった暗陣王	在游戏中当身50次	072	十両に負けた男	在游戏厅与相扑相手勝取得「十両」級失敗
006	底力や相手をねだるような正胆少年	攻め100名平民			得到10000枚以上の游戏代币
007	能れる者皆皆つけた暗陣工の少年	攻め300名平民	073	ゲムセツの度	连续全打工の工作
008	戦れん坊っ子	破环100个镇工物的公物	074	どんな仕事も完璧にこなす偉人	像完成10打工失敗
009	忍術のツッコミ男	用扇子打倒100人	075	なにやら世でもうまくいかなゲム大尉	帮助所有遇到困难的犯人
010	史上最强の又を倒した暗陣王	将大山打倒付	076	东来一の常勝匠	帮助所有在车赛的犯人
011	島大輔と兄弟になった奴	在波向面と敵を捕獲並に獲勝	077	未来最強の又	1天之内不吃任何东西
012	女のお尻を見まくったお尻否定王	用眼睛射杀50名女子的臀部	078	パンチ断食をQした奴	数日之内不吃任何东西
013	异性などにお尻を見まくったお尻否定王	用眼睛射杀50名女子的臀部	079	赤毛マニア	保持「さんご座」连续4天
014	女性の胸を見つけたおっぱい否定王	用眼睛射杀50名女子的胸部	080	断食の魔	连续3天不吃任何东西
015	野性の生はいつとも美男おっぱい否定王	用眼睛射杀100名女子的胸部	081	谷下ヒキコリ	连续3天不吃任何东西
016	野性の眼で50人の女を弄めた奴	用眼睛射杀50名女子	082	完全ヒキコリ	连续3天不吃任何东西
017	狂気の眼で100人の女を弄めた奴	用眼睛射杀100名女子	083	アチチ	游戏代币全不回家
018	愛は男が対人なのかもしれない男	用眼睛射杀5名男子的胸部	084	ガチ家出小僧	连续1天什么都不做
019	本心に男が惚けだした男	用眼睛射杀15名男子的胸部	085	数日間何もしなかった暇人	连续1天什么都不做
020	白粉や...キヲ	与50名大押打付	086	1週間何もしなかった真の暇人	保持「さんご座」连续4天
021	女子高生ハンター	与50名女子高生中对话	087	ひたすらさんご座にしていた	保持「さんご座」连续4天
022	女を捕まけてタンクフルに飲めた変男	用...L2樽中30名女性	088	数日間に渡りさんご座にしていた修行僧	保持「さんご座」连续4天
023	喝ただけで50人の讃歌を倒した奴	用眼睛射杀倒50名敌人	089	シャドウクッキングに飲けた変男	连续3天不吃任何东西
024	喝ただけで100人の讃歌を倒した奴	用眼睛射杀倒100名敌人	090	確率最长的に確率しない平和主義者	连续3天不吃任何东西
025	視線を合わせようとするしなヤバウ	无数敌人的眼睛射杀50次	091	変男が中絶し市井から消えた奴	在游戏中一直改变发型
026	視線を控えて合わせようとするしな腰抜け男	无数敌人的眼睛射杀100次	092	髪型を全く変えたい神腰抜け男	在游戏中一直改变发型
027	車の衝突に耐え続ける奴	被车撞倒50次	093	一度度に勝てたアツアツコッパン	在游戏中一直改变服装
028	車の衝突に快感を感じる奴	被车撞倒100次	094	アツアツを食べ続けたアツアツコッパン	在游戏中一直吃アツアツコッパン
029	電車にぶつかってしまつた奴	被电车撞倒1次	095	コッパンが生き残ったコッパンコッパン	在游戏中一直吃コッパンコッパン
030	1度なら3度も電車にぶつかつた奴	被电车撞倒3次	096	牛乳が飲めないミルク星人	在游戏中一直喝牛奶
031	鉄道をマニアな奴	乘坐电车是通所有车站	097	ビタミンをこまめに取る奴	在游戏中一直吃ビタミンジュ
032	怪盗ハンター	水不搭电车男	098	一週シエフの...お弁当を要する食通男	在游戏中一直吃シエフの...
033	タクシ...マニア	乘坐出租车是通所有车站	099	連続男	在游戏中一直看H
034	タクシ...マニア	水不搭出租车男	100	連続男	在游戏中一直看H
035	ママチャリ...LOVE男	累计骑自行车200km	101	クマ四兄弟を集めた奴	收集4个クマ兄弟
036	交流...ルをやる...フティドライバ	累计骑自行车300km不违反交通	102	作説のナンパルを集めた奴	收集9个ナンパル
037	交流...ルをやる...フティドライバ	累计骑自行车300km不违反交通	103	ナンパル...ルを集めた奴	收集3个全部のナンパル
038	交通...ルをやる...フティドライバ	累计骑自行车300km不违反交通	104	着る...ルを集めた奴	收集全部の服装
039	歌とて教育する真面目な奴	在歌习所内走動30km	105	今までのバクを子に入れたバクマニア	收集全部的车祸
040	ツリ...ルをやる...フティドライバ	骑摩托车跑超过100km	106	大田...ルをやる...フティドライバ	收集全部的车祸技能
041	端...ルをやる...フティドライバ	只用后轮跑超过100km	107	全てのエンディングを見た奴	打出所有的结局
042	端...ルをやる...フティドライバ	只用后轮跑超过100km	108	前作のデ...ルをやる...フティドライバ	拥有上一代游戏的记录
043	まるで自分の手足の如く如く馬を操る奴	自行开车或摩托打倒30次			
044	馬を馬のように扱った奴	骑摩托完全走過30次不降下30m			
045	二輪車運転技術に疑問を感じる奴	骑摩托打倒30次			
046	二輪車運転技術に疑問を感じる奴	骑摩托打倒30次			
047	バイクから30回で降り降りた自虐的な奴	被2L从摩托或自行车上跳下30次			
048	バイクで入るを吸ひまくつた奴	被2L从摩托或自行车上跳下50次			
049	バイクで入るを吸ひまくつた奴	骑摩托被吸2L吸100人			
050	バイクで入るを吸ひまくつた奴	骑摩托被吸2L吸100人			
051	バイクで入るを吸ひまくつた奴	骑摩托被吸2L吸100人			
052	スクワットをし続けたトレーニングマニア	使用...100次			
053	スクワットをし続けたトレーニングマニア	使用...100次			
054	スクワットをし続けたトレーニングマニア	使用...100次			
055	スクワットをし続けたトレーニングマニア	使用...100次			
056	スクワットをし続けたトレーニングマニア	使用...100次			
057	スクワットをし続けたトレーニングマニア	使用...100次			
058	スクワットをし続けたトレーニングマニア	使用...100次			
059	スクワットをし続けたトレーニングマニア	使用...100次			
060	スクワットをし続けたトレーニングマニア	使用...100次			
061	スクワットをし続けたトレーニングマニア	使用...100次			
062	スクワットをし続けたトレーニングマニア	使用...100次			
063	スクワットをし続けたトレーニングマニア	使用...100次			
064	スクワットをし続けたトレーニングマニア	使用...100次			
065	スクワットをし続けたトレーニングマニア	使用...100次			
066	スクワットをし続けたトレーニングマニア	使用...100次			
067	スクワットをし続けたトレーニングマニア	使用...100次			
068	スクワットをし続けたトレーニングマニア	使用...100次			
069	スクワットをし続けたトレーニングマニア	使用...100次			



“在达到一定条件之后，就可以完成属于自己的“传说”。在游戏中一共有108个传说，收集起来并不容易。”

名称	価格	効果	名称	価格	効果
ファミリ	150	体力小回復	ファミリ	2400	全身体力中回復
ファミリ	200	体力小回復	ファミリ	3200	全身体力中回復
ファミリ	280	体力小回復	ファミリ	150	気合小回復
ファミリ	250	体力小回復	ファミリ	150	気合小回復
ファミリ	850	体力中回復	ファミリ	150	気合小回復
ファミリ	300	体力小回復	ファミリ	450	気合大回復
ファミリ	550	体力中回復	ファミリ	450	気合大回復
ファミリ	1150	体力中回復	ファミリ	6480	体力与气合回復
ファミリ	2800	体力大回復	ファミリ		
ファミリ	1800	体力中回復	ファミリ		
ファミリ	4800	体力大回復	ファミリ		
ファミリ	900	全身体力中回復	ファミリ		
ファミリ	1600	全身体力中回復	ファミリ		

七王国间的战乱,两个世界的撞击, 为信念而战斗!



系统说明

资源分配
建筑物的建造、兵力的补充、道具的购买等都有数量限制。

探索
探索新的地图区域。地图上标有未知区域，需要玩家亲自探索才能发现。

战斗
回合制战斗。敌人会自动移动，玩家需要指挥自己的队伍进行战斗。

技能
每个角色都有独特的技能，可以在战斗中发挥重要作用。

地图
游戏地图分为多个区域，玩家需要探索每一个角落。

队伍
玩家可以组建自己的队伍，每个队伍成员都有不同的属性和技能。

上下同力
在战斗中，玩家需要协调上下两方的行动，才能取得胜利。

技能
玩家可以通过升级和完成任务来解锁新的技能。

探索
探索新的地图区域，发现隐藏的宝藏和秘密。

资源分配
合理分配资源，是取得胜利的关键。

战斗
在战斗中，玩家需要灵活运用各种战术。

技能
技能的使用时机至关重要，需要玩家有良好的判断力。

探索
探索新的地图区域，发现隐藏的宝藏和秘密。

队伍
队伍的配合和战术的运用，是取得胜利的关键。

技能
技能的使用时机至关重要，需要玩家有良好的判断力。

第01章 故事从这里开始

在玛娜诞生以前，来自无人知的次元空间名为阿尼斯的魔女使世界陷入无边的黑暗。虽然最终邪恶的魔女被神之守护者消灭，但黑暗并没有消逝，世界仍然被黑暗封印。此时玛娜女神手中的玛娜之剑将引导世界走向灭亡的灾厄化身“神兽”打倒，并用自然精灵之力将他们封印在八颗玛娜之石中，驱散了世界的黑暗创造了新的世界。不知这样过了多少年，由草原王国佛鲁索纳(フォルセナ)、兽人王国比斯特金古达姆(ビストキングダム)、魔法王国阿鲁提纳(アルテナ)、神圣的光之威德鲁鲁(ウェンデル)、空中堡垒罗姆特(ローランド)、沙之要塞纳巴鲁(ナバル)六大势力构成了世界。

第01章 夜袭

以当王国的利埃鲁(ユリエル)小队五名成员构成，罗杰(ロジェ)是小队的核心人物，由于最近传来兽人王国备战的消息，因此小队负责执行秘密侦察任务。在该小队中还有名高千子，她是右大臣的侄女，名为当

第02章 冒险开始

利埃鲁队长在飞空艇坠落时受了点轻伤，身边只剩下罗杰一人，其他队员不知所向。不过幸运的是飞空艇只是部分装甲受损，还可以继续飞行。由利埃鲁小队这次的任务是秘密任务，连军方也只有高层人士知道，不知道为什么兽人能及时发现袭击，难道是在贝当王国内部出了内奸?看来现在兽人王国已经进入战斗状态，当务之急是首先找到其他的小队成员。击败兽人族派来小队侦察部队后，分散在森林中的伙伴们闻讯赶到，小队全体集合。但随后赶来的兽人的大部队的五人小队团团包围，兽人国王加乌萨(ガウザー)质问罗杰一行为何要袭击兽人王国，使罗杰一行顿时摸不着头脑，因为他们得到的情报是兽人王国在战争前准备。此时贝当

本刊译名	圣剑传说 玛娜英雄	5040日元	2007.3.8	1人	128Mb
开发商	SQUARE ENIX	发售日期	2007.3.8	平台	PS2



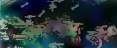
人物特技

游戏中的每名主人公都有自己的战斗特技和辅助特技，这些特技都是辅助型特技，可以提升己方战斗单位的能力或者降低敌人的能力。牢记各主人公的特技并灵活运用，可以大大降低战斗的难度，取得更高的战斗评价。

名称	战斗特技	效果	辅助特技	效果
ロジェ	攻防转换阵	5格内己方攻击防御上升20%		
ユリエル	神速行动阵	8格内己方移动攻击速度上升	建筑士の心	全部建筑所需矿石减少
キユカ	激突阵	5格内己方攻击力上升50%	建筑士の心	全部建筑所需矿石减少
テケリ	必杀反击阵	5格内己方必杀发动率上升30%	召唤士の心	召唤时必杀率上升
ジェンミア	加重阵	5格内敌方移动、攻击速度下降	操縦士の心	飞行艇移动速度上升
ガウザ	地上究極陣	5格内己方攻击力上升30%，必杀发动率100%	地上超速召喚	瞬間召喚地上兵
アルマ	飞翔究極陣	5格内己方飞行攻击力上升30%，必杀发动率100%	飛行超速召喚	瞬間召喚飛行兵
ベルガー	再生阵	5格内己方HP缓慢回复，但被杀、特殊状态不能回复	即再生	使回復量比平常提高
フルモン	呪殺陣	5格内己方魔法攻击力上升30%，必杀发动率100%	超超速召喚	瞬間召喚弓兵
ロキ	重裝究極陣	5格内己方重裝攻击力上升30%，必杀发动率100%	重裝超速召喚	瞬間召喚重裝兵
ヴァルダ	硬防阵	5格内己方防御力上升30%	空母砲壁	己方飞行艇所受伤害减半



收集单位主要负责采集矿石，但也要保护。



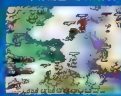
战斗中要注意己方士兵的布局。



志，飞船会自动移动到该位置待命。有些战场中，飞船能够任意距离高速移动，能够支援和撤退。移动飞船必不可少。

兵种补充说明

本作的基礎兵种分为弓兵、步兵、重步兵、魔法师、飞行兵。



步兵一·飞行兵

步兵一·地上兵

步兵一·地上兵

射擊遠程威力

存在被克关系。

魔法攻击范围

魔法攻击范围

魔法攻击范围

魔法攻击范围

魔法攻击范围

魔法攻击范围

魔法攻击范围

魔法攻击范围

魔法攻击范围

魔法攻击范围

魔法攻击范围

魔法攻击范围

魔法攻击范围

魔法攻击范围

魔法攻击范围

魔法攻击范围

魔法攻击范围

魔法攻击范围

魔法攻击范围

魔法攻击范围

魔法攻击范围

魔法攻击范围



异常状态

异常状态在本作中危害颇大，通过装备精良，我方主人公进行攻击时可以一定几率附加一定的异常状态，不过异常状态在一定时间内会自动消失。

名称	异常
大	攻击同时自身受到轻微伤害
毒	移动不能攻击不能
毒	攻击同时受到轻微伤害，时间比状态略长
石化	移动不能攻击不能，时间比毒略长
睡眠	攻击命中即昏迷
睡眠	移动不能攻击不能，受到攻击后自动解除
麻痹	移动不能
混乱	控制不能
魅了	攻击己方队员



胜利评价

每章战斗后都会得到评价，按照评价级别获得奖品，级别越高奖品越好。想得到高评价，玩家需要需要在战斗中从各方面严格要求自己。

クリアタイム	游戏所用时间，时间越短评价越高
召喚ユニット数	召喚的單位數越多分數越高
倒したユニット数	打倒敵人數越多分數越高，打倒敵人敵軍+10，打倒1人+3
戰鬥不能ユニット数	數量越少分數越高，己方人物戰鬥不能+3，NPC戰鬥不能+5
集めたトレントの英	集來的果實數量越多分數越高
集めたガイアの石	集來的矿石數量越多分數越高
マップ探索率	對地圖的探索率越高分數越高
飛行空母の被害	飛行艇受到的傷害值越低分數越高

王国的最新等级巨战舰从空中掠过，直扑兽王城，兽人王加萨立即率兵撤向兽王城。看来利奥波德队，只不过是诱离兽山的诱饵，也许正如兽人王加萨所放过了城寨在数里的由利埃堡小队。罗杰建议一起前往兽王城，那样既可以探索事情真相也可以和主力部队会合。

胜利条件：全员生还
失败条件：ロジェ战斗不能、己方飞船坠毁
作战要点：按照队形的指示寻找矿石，召唤收集单位采集，寻找矿石，召唤收集单位采集果实，最后召唤部队进行战斗，注意罗杰不要冲得太靠前

第03话 兽人王斯落

在兽人王城门口，罗杰一行果然碰到了贝当王国的正规军，但他们却说自己接到的命令是消灭贝当正规军以外的一切人，不等罗杰一行解释便发起了猛烈的攻击。罗杰一行虽然是贝当王国的特殊部队，但是却不能束手待毙，冲上了正规军的冲锋线，众人冲进了兽人王宫内。一路上看到无数被残杀的兽人百姓，这已经完全不是由利埃堡小队想象中的偷袭作战，而是不折不扣的侵略战争。巴吉利奥斯（バジリオス）女将军是这场战争的总指挥，她在罗杰等人出发后不久，便打倒了反对战争提倡与兽人和谈的右大臣，发动了这次战争。但以武力征服兽人王国只不过是贝当王国计划的一部分，贝当王国接下来要在艾吉纳（エジナ）黑镜的领导下征服整个世界。此时对贝当王国来说，罗杰等人已经算是无用的弃卒，因此巴吉利奥斯女将军一到罗杰等人便命令正规军将他们围攻。罗杰一行陷入了“自己人”的包围，突来的变故使他们不知

所得。关键时刻兽人王加萨带领士兵出现，救出了罗杰一行。失去祖国的罗杰一行为了报答兽人王的救命之恩，决定与他们一起去营救那些无辜的兽人。
胜利条件：罗杰一行到达王城1口
失败条件：ロジェ战斗不能、己方飞船坠毁
作战要点：消灭镇守桥头的弓兵后，按队长指示建设，召唤收集兵种，集团推进。

第04话 兽人王斯落

民推斯（ミントス）是位于兽王城的东北的小村落。集中居住着那些不愿与人类为敌、爱和平的兽人们，因贝当王国这次突袭，而受伤的兽人们目前都被运送到这里保护。但是贝当王国却不给兽人们喘息的机会，贝当正规军侵略着伤兵村。



到这里。强大的侵略者们只给兽人王两个选择：一是从兽人王全部给贝当军充当奴隶，二是死。虽然现在兽人王国已无力反抗贝当国的侵略，但兽人王却不能让自己的子民沦为奴隶，结果愤怒的贝当正规军在村中肆意破坏，这无异于螳臂之力的幼虫也不放过。看到贝当正规军的无道之举，罗杰等人拒绝了兽人王加萨的好意，宁愿背上背叛祖国的罪名也要与兽人们并肩战斗。
击退贝当正规军后，罗杰提议兽人王带领百姓们逃往神圣的艾

成竹，让人家不要担心，因为这里受玛娜女神保护，气候稳定，再强大的军队也无法与自然的力量抗衡。

风王王国的保镖头头部队突然被寒风卷成了雪人，但是随后出现的将军巴古利奥斯却使用艾吉纳黑魔将他们的复员，导致阿鲁提纳军陷入苦战。眼见不能再支撑阿鲁提纳女王命令女儿沃露达（ヴァルダ）随罗杰一行撤离，自己留下来进行最后的抵抗。在女儿平安离去后，阿鲁提纳女王孤身一人冲入敌阵，向敌人展示出了自己的王者风范……

胜利条件：敌全灭
失败条件：ロジエ战斗不能己方飞空艇坠毁；リチャード、ヴァルダ全灭；敌人突破アルナ城门
作战要点：开始的敌人全部是不能反击的雪人，要抓紧时间一边进攻，一边消灭这些敌人。女将军バジリオス会率领部队强攻，多召唤一些重兵兵与其对抗

12月15日

阿鲁提纳城失陷，阿鲁提纳女王战死，希望之光被无边的黑暗吞噬，世界的构造仿佛是罗杰眼前这条被大雪封闭的走廊。罗杰一行身后，赛莱斯（セレス）带领部队兵士紧追不舍。而沃露达却沉迷在失去祖国失去母亲的痛苦中，罗杰一行失去了强力的魔法的依靠陷入苦战。看着伙伴们会命奋战，沃露达深受感动，将满溢的悲愤化为强大的力量，使用出强力的魔法，将乘家的巴当军邪龙全部消灭。赛莱斯见状不妙，立刻带兵撤离，而沃露达也因用力过度一头倒在雪地上。

胜利条件：击坠巴当军飞空艇，守卫ヴァルダ
失败条件：ロジエ战斗不能己方飞空艇坠毁；リチャード战斗不能；ヴァルダ战斗不能
作战要点：建议派遣一名弓箭兵出战，并在开战后立即召唤几名弓兵对付敌人的邪龙，矿石就在离巢穴不远的地图上。顶住敌人的第一批邪龙攻击后，抓紧时间召唤一些重兵兵并补充弓兵，セレス站在上方发动大量士兵攻击。全歼来犯之敌后，集结兵力向地图右下方进攻击破敌人巢穴

12月16日 邪龙巢穴

回到神圣之光之威迪普，罗杰一行向光之司祭汇报了目前的情况，目前能与艾吉纳黑魔对抗的只剩下精灵与神兽的力量。在暗之神官的带领下，众人来到光之古代遗迹寻找玛娜之石。正在遗迹中搜索时，巴当军的飞空艇从空中缓缓落下，这次到场的竟然是巴当之王阿纳伊（アナイス）。一见到罗杰，巴当之王阿纳伊便说希望罗杰一行能回到自己的身边，重新成为自己助力，罗杰一行自是不能答应。一场恶战之后，终于击退了巴当大军，罗杰拒绝了巴当王的最后邀请。这次的努力并没有白费，罗杰一行在遗迹中得到了光之精灵的力量，剩下的精灵还有水、风、月、暗五个。水之精灵与水之精灵目前都在巴当王国控制的领土内，只得暂时放弃，先去寻找旺达（ワンダ）树海中的水之精灵。

胜利条件：击败巴当之王アナイス
失败条件：ロジエ战斗不能己方飞空艇坠毁
作战要点：一开始只有一些杂兵阻碍我军进攻，用主人公们就可以将其全部消灭。之后很长的一段时间内都要召了召唤，最好将士兵们都集中到地图右上角，巴当之王アナイス附一出现便而杀之

13月1日 旺达树海

旺达树海中小鸟鸣唱伴随微风起舞 片恬静展

象，大家都沉浸在安详宁静的气氛中，少女提亚（テキー）甚至忘记了自到此的目的。然而和平并没有维持多久，纳巴鲁忍者突然挡住了罗杰一行的去路。法鲁科的父亲称代名将伏莱姆柯恩因为领地纳巴鲁逐渐沙漠化，因此与巴当王结盟，但是他却轻视了艾吉纳神的力量，坚信就算巴当王团最后出发了纳巴鲁，也能依靠自己和人民的力量击败巴当王国。父子大战之后，母峰之石出现，土人公

子得到了木之精灵的力量，但伏莱姆柯恩仍然一意孤行，不肯与儿子联手对抗巴当王。胜利条件 摧毁敌人邪恶巢穴，之后为击败フレムカーン

失败条件：ロジエ战斗不能己方飞空艇坠毁；ファルコン战斗不能
作战要点：忍者巢穴中不断出现敌人增强部队，战斗刚开始时我军要打开断崖战，摧毁周围的忍者巢穴后，兵分两路一部分士兵负责防御，另一队士兵负责摧毁地图上的忍者巢穴。注意ファルコン移动速度很快，一不小心就会陷入巢穴。战斗一定要巢穴，将大部分消灭，集中兵力消灭フレムカーン，最好让罗杰和ファルコン近身战

胜利条件：击坠巴当军飞空艇，守卫ヴァルダ
失败条件：ロジエ战斗不能己方飞空艇坠毁；リチャード战斗不能；ヴァルダ战斗不能
作战要点：建议派遣一名弓箭兵出战，并在开战后立即召唤几名弓兵对付敌人的邪龙，矿石就在离巢穴不远的地图上。顶住敌人的第一批邪龙攻击后，抓紧时间召唤一些重兵兵并补充弓兵，セレス站在上方发动大量士兵攻击。全歼来犯之敌后，集结兵力向地图右下方进攻击破敌人巢穴

14月1日

得到木之精灵力量的罗杰一行来到了水之精灵的力量，再度潜入阿鲁提纳境内，进入水壁的迷宫。不料赛莱斯也在哪里搜寻水之精灵。由于这里地形的缘故，飞空艇不能进入，众人只能依靠自己的力量与敌人战斗。赛莱斯虽然战败，但却并不气馁，反而告诉众人巴当人即将将威迪普击溃，此外他的话还透露出女将军非常仇恨利伐普。大地的震动打断了双方的交流，罗杰等人此行收获颇丰，不但得到了水精灵的力量，还得到了强悍的飞空艇中宝具，众人可以借助它的力量对抗巴当王国的空中兵团。

胜利条件：击败セレス
失败条件：罗杰战斗不能；ユリエル战斗不能
作战要点：非常简单的一战，只要集中我军的全体兵力，在地图上的正中央找到セレス，用人海将其淹没即可。士兵体力不足时，可以利用地图上的女

15月1日 威迪普

现在只剩下神圣之光之威迪普，被巴当王团

占领，巴古利奥斯将军率领大部队的圣威迪普被攻陷。目前可以依靠的只有魔法强者的强力次元咒，光之司祭为了避免不必要的伤亡，甚至已经考虑直接投降。罗杰一行辛辛苦苦终于得到了回报，魔法要塞——记录煌工巴古利奥斯将军飞空艇，巴当军只得无功而返。这次的胜利彻底粉碎了巴当军不败的神话，更振奋了威迪普军的士气，更为罗杰一行收集玛娜之石争取了宝贵的时间。月之石在鲁人王国境内的月夜之塔内，风之石在罗姆将境内风之石之洞内，罗杰一行决定先去击破军防相对松懈的罗姆特奇风之石。

胜利条件：使魔法要塞发狂次元炮
失败条件：ロジエ战斗不能，魔法要塞不能；光之司祭战斗不能；已方收兵全灭
作战要点：战斗开始后比较辛苦，必须顶住一开始将全部兵力到门口支援，然而消灭敌人的部队，不要攻击敌人的飞空艇，因为在攻击到一定程度后，敌人飞空艇会自动移动到其他的塔内。消灭光之石兵后，再派遣收获单位采集鲁人飞空艇内的矿石

16月1日 威迪普

跟着向导克斯，罗杰一行来到风之洞窟，然而纳巴鲁军也在哪里搜寻风之石，罗杰一行只得强行突破。战斗中赛莱斯以米内露巴非人为质，要求罗杰一行放弃抵抗，不过米内露巴非人率军，石唤出了魔法防御罩弹开了周围的纳巴鲁士兵，使罗杰一行可以放手一搏。本想借机为弟弟报仇的赛莱斯再次失败，非但没有击败罗杰，反而明白了自己的性命。罗杰一行也顺利地完成了任务，得到了风之精灵的力量。

胜利条件：击败巴当军首领ウルビーウス
失败条件：ロジエ战斗不能己方飞空艇坠毁
作战要点：我方飞空艇周围没有矿石资源，只能大量采集果实。在最初的主上公消灭地图下方，飞空艇移动到正下方阵地，采集周围的矿石资源，因为这个位置距离敌人飞空艇过近，因此多招募士兵补充兵力并制造回复设施。ウルビーウス会自动向我军移动，集中火力可将其快速歼灭

17月1日 威迪普

得到风之精灵后，只剩下月之石与下落不明的暗之石。从正面与巴当军交战进入月夜之塔实在是明智之举，因此这里就交给威迪普人从正面下对月夜军发动攻击。罗杰一行趁机会从黄金街道附近潜入月夜

之将，得到风之石后与主力部队会合，合力夺回鲁王城。理查德的作战计划果然成功，罗杰一行几乎没有遇到抵抗便轻松地成功潜入月读之塔。但是这里却有鲁人的幻影把守，虽然已方有鲁人之王，但罗杰一行还是必须战斗才能完成任务。罗杰一行顺利完成了试炼，得到了月之精灵的力量，但玉哈尼却带领大量部队杀到，见到好友未死，罗杰也是非常开心，可惜玉哈尼却不能理解罗杰，不由分说罗杰发起了猛烈的攻击。结果玉哈尼身败名裂，怀抱垂危的好友，罗杰连连道歉，在生命的最关键时刻，玉哈尼终于原谅了罗杰，并将自己的姐姐托付给罗杰。虽然罗杰心如刀割，但是为了阻止贝当王国的侵略世界，他只能强忍悲伤继续战斗……

胜利条件：找到月之石，击败ユニ
失败条件：ロジエ战斗不能已方飞空艇坠毁；カウザー战斗不能

作战要点：一开始的战斗非常简单，只要从飞空艇左方采集资源召唤几名士兵，沿路消灭敌人并收集月之石即可。之后ユニ会带领大量援军登场，并向圣王城进发，战事先作准备，摆好弓兵的位置，要集结全部兵力将其击退。本关与古诺丰富，可以尽情采集召唤大量部队。

第8话 圣王城会战

顺利完成任务的罗杰一行在鲁王城前与主力部队会合，开始反攻贝当侵略军。在鲁人兵和人类士兵的共同努力下，终于重新夺回了鲁王城。然而敌人的部队却比想象中少了许多，难道真的是因为贝当国本是弱国，攻占了多个国家后都要留下大量士兵驻守导致部队不足吗？结果在鲁王宫里发现贝当王阿纳伊斯，但他却毫不知情，贝当军早已在威迪鲁军与罗杰一行进攻鲁王城之时，偷渡光之圣威迪鲁。巴吉利奥斯利用艾吉纳黑镜的力

量轻易击败了负责防御的光之司祭，威迪鲁失守，设置在各地的艾吉纳黑镜上都建立起黑色的光柱。阿纳伊斯得意地说现在开始罗杰计划扬场去，难道他的计划不不仅是征服世界吗？

光之圣威迪鲁陷落后，各地的贝当军突然撤退，各地百姓纷纷庆祝庆祝祖国解放，有些百姓向贝当军的飞空艇投掷石块，有些百姓原地祈祷感谢上苍，但是罗杰一行却并没有沉浸在胜利的喜悦中，因为他们不知道贝当之王阿纳伊斯和女将军巴吉利奥斯的企图，但是却知道必须阻止他们。

胜利条件：到达鲁王城，击败黑龙，最后为飞空艇坠毁失败条件：ロジエ战斗不能已方飞空艇坠毁；カウザー战斗不能
作战要点：矿石资源就在飞空艇初始位置的正下方，配合友军行动，消灭路上的杂兵，黑龙出现后先用弓箭攻击，当它落地后迅速集火并围攻即可。最后要集结兵力消灭敌人源源不断的援军，并趁敌人与我军战斗时，派遣飞空艇进入敌城。

第9话 前路的尽头

仰望吟鲁比克斯去世后，由名将伏黑桐担任贝当总指挥。由于贝当军突然撤退，贝当鲁军被完全孤立，遭到了各地人民的强烈反抗，无奈伏黑桐想只好下令全面撤退。伏黑桐试图说服自己的父亲，不要跟随贝当军合作，停止一切无谓的抵抗，但是遭到拒绝贝当人只得以武力决胜负。结果法鲁克战胜了父亲，按照约定贝当军不再与贝当军联手，将自己的女儿托付给父亲后，法鲁克与罗杰一行一起走向贝当王国。

胜利条件：击沉贝当飞空艇
失败条件：ロジエ战斗不能已方飞空艇坠毁
作战要点：击沉贝当飞空艇，尽量节约，以重

装兵为主要战斗部队，沿路消灭敌人分散的杂兵，最后集中力量攻击敌人飞空艇。如果注意保护士兵，召唤2名重装兵即可。

第20话 月读的末日

击沉贝当飞空艇后，罗杰一行率领联合军解放了各地的百姓，但各地的城市中都看不到贝当军的身影，伫立在各地的艾吉纳黑镜却被神秘的力量守护无法靠近。岛崎小国贝当在瞬间占领了大陆的五个大国，并且毫不治理便守护严密，只留下了神秘的艾吉纳黑镜。随后各国都忙于艾吉纳黑镜的建设中，谁也不再分散兵力调查贝当军的计划，罗杰一行只得依靠自己的力量前往贝当王国调查真相。

在大原山必须有守护精灵守卫，因此众人前进必须要找到守护精灵。然而卧薪尝胆的贝当军竟在泰来斯山的带领下在这里出现，大战取胜后，守护精灵出现在罗杰一行面前。

胜利条件：到达山顶，击败セスタン
失败条件：ロジエ战斗不能已方飞空艇坠毁；ユリエル战斗不能

作战要点：先集中精力构建，召唤各种士兵，然后集中全部力量将敌人的飞空艇击毁，最后再向セスタン发起挑战，セスタン非常难，一个人能消灭我方多名士兵，注意保护罗杰和队友ユリエル。

第27话 ベンダンの王

得到了守护精灵的帮助，飞空艇可以轻松越过山口，并且不用担心燃料的问题。但可惜魔法阻挡了飞空艇的前进道路，众人只好从空中降落。让罗杰感到奇怪的是在地面等待他的竟然是爱莱娜（エナ），然而这次见到久别的恋人却并不快乐，因为爱莱娜也认为罗杰背叛了祖国，背叛了自己，并且要亲手为自己的弟弟报仇。

战败的爱莱娜不听罗杰的劝阻，竟然驾驶飞空艇冲向魔兽要塞，企图与魔兽要塞同归于尽，结果被魔兽要塞一击击中，与飞空艇一起在熊熊烈火中在空中坠落。眼看少女和飞空艇化为灰烬坠入大海，罗杰悲痛欲绝。

而此时此刻却是圣王枯萎大地干燥，这正是因为艾吉纳黑镜在吸收大地的生命，如果继续任其肆意破坏，世界很快会彻底灭亡。因此原本本应建设祖国的鲁人等同伴都放下了手头的事业，赶来与罗杰一行人会合。

胜利条件：次元魔炮炮击击坠亡灵战船
失败条件：罗杰战斗不能，魔兽要塞坠毁；已方被我单位全灭

作战要点：我军实力很强，大部队伍前进可以轻松地全灭敌人。爱莱娜和亡灵兵器会复活，但并没有什么难度，只需要注意保护我方友军单位。

第29话 月读的王子

罗杰一行排除万难终于到达贝当王国，但是贝当国王和巴吉利奥斯将军却不肯投降终止计划。在精灵的帮助下，罗杰一行战胜了他们，可惜却没能找到艾吉纳黑镜。因为在世界各地布置的艾吉纳黑镜不过是分身而已，真正的黑镜藏在贝当王国的圣米拉格莱斯（ミラ シュール）。贝当王企图创造新的世界，因此发动战争，为即将觉醒的艾吉纳黑镜提供燃料——仇恨、悲伤、绝望、愚昧的心。在战争之后，黑镜已经觉醒，贝当王的目的已经达到，因此会轻易放弃全部的占领地。让人难以理解的是，贝当王登上飞空艇后竟然向自己的城池发动炮击。

胜利条件：击败贝当飞空艇
失败条件：ロジエ战斗不能已方飞空艇坠毁



罗杰 Kyucka

本作的主人公。性格开朗。两年前加入贝当军，圆满地完成了各种任务。



提基工 Teckelly

少数民族部落之人的东家。天真无邪，性格开朗，充满活力，甚至感染了黎安队伍。



罗杰 Kyucka

罗杰队长。沉着冷静头脑明晰。城府很深让人不知道他在想什么，战斗中也能保持微笑。



吉姆米亚 Gelemlia

右大臣的侄女。性格直爽，并不是小队中的重要人物，在军部也是个多余人物。



库卡 Kuka

两年前加入贝当军的雇佣兵。朋友遍天下，只要得到报酬就会完成任务。



加乌扎 Gowzar

兽人国王，冥明的君主，深受兽人百姓的爱戴，并且对人类没有敌意。



理查德 Richard

之后被称为“英雄王”，年轻气盛勇往直前，经常冲在战场的前线。



托基 Toki

被称为“黄金骑士”的王国是高级骑士，与王后理查德密会无期。



希拉巴 Hinchira

成长加基拉的恋人，与努斯塔是旧情人，为了重建罗朗特而奋斗。



乔斯达 Jaska

战斗经验丰富的勇士，曾经与修卡并肩战斗，并因此与修卡成为好友。



阿尔玛 Almas

罗朗特第一女战士，信奉乔斯达，平日温柔文静，但在战场时则判若两人。



加露拉 Gaila

罗朗特及其周边的最高统治者，不重视武力但非常重视与其他国家的邦交。



贝鲁卡 Belgar

暗之神官，勇于承担责任，不过也有为达目的不择手段的一面。



沃赫达 Vahda

阿鲁提纳公主，拥有强大的魔力，但不能收放自如，暗恋理查德王。



法古空 Falgon

纳鲁巴族之女，也反对父亲的教法，与丈夫一起离开了祖国。



赛莱斯坦 Celestan

贝当军将领，战斗力惊人，只要接受任务就一定要完成，但也有马虎的一面。



亚哈尼 Sahanny

罗朗特的弟弟，贝当军士兵，痛恨叛乱祖国的好友罗杰。



爱莱娜 Stena

罗内的恋人，贝当军士兵，跟弟弟一样痛恨“背叛者”罗杰，最后自杀身亡。



巴吉利奥斯 Bazilios

贝当军女将军，家族世代都担任贝当将军之职，与玛琳德鲁有过一段感情。



阿纳伊斯 Innais

自由奔放的贝当之王，虽然年轻轻狂，却毫不畏惧发动征服世界的战争。

作战要点：开战后敌人会从小规模骚扰我军飞空艇及攻击单位，多召集几个高级飞艇员对付敌人。在飞空艇机舱位置的上方便有果实资源，抓紧时间大规模采集。女将军很弱，三个飞艇兵即可将其消灭。贝当王的基拉攻击非常讨厌，一旦有人中招，请让罗杰迅速撤离。

第23话 战前

被炮轰之后的贝当街道空无一人，仿佛是世界留下的痕迹，让人感受不到一丝生机。圣地米拉修帕莱斯是一贯守护贝当与王国的梦幻兵器，也是进行秘密仪式的禁地，因为除了王室外任何人不得靠近，因此对百姓来说这里是一个神秘的场所，只知道位于幻惑的密林之中。幻惑的密林是提耶路的故事，因此自然由她来担当向导。

在密林中不知走了多久，罗杰一行终于发现了伫立在密林中的艾吉纳黑魔的身。罗杰立即将其破坏，结果果然走出密林，顺利到达米拉修帕莱斯。而接下来出场的人却是罗杰的模样，在他的笑声中，八个精英全部被吸入黑魔中。

胜利条件：破晓艾吉纳黑魔
失败条件：罗杰战斗不能己方飞空艇坠毁
作战要点：先消灭全部的碎片再攻击艾吉纳黑魔，整个地图上只有一个矿石资源，因此要注意节约，不要建造无用的建筑

第24话 幻惑的兵器

神秘男子向前走了几步，微笑着对罗杰说“欢迎归来，弟弟”。这让所有人都大吃一惊。原来他就是米拉修帕莱斯的主人，梦幻的主教，也是罗杰的亲生兄弟。罗杰从小就在这里长大，父亲死后哥哥继承主教之位，罗杰才离开这里至今已有个十五年。在一年前发现了艾吉纳黑魔，从艾吉纳黑魔中可以听到别的世界的景色，也可以听到别的世界的音乐，于是立刻被其吸引并逐渐沉迷。在艾吉纳黑魔的引导下，贝当国王与女将军开始执行计划，为了唤醒被艾吉纳黑魔迷惑的兄长，罗杰向哥哥发起了挑战。

虽然击败了主教，但是艾吉纳黑魔却已经觉醒，并从玛琳德中吸取着玛琳德神的力量，连罗杰一行人也都被吸入镜中。而艾吉纳黑魔其实就是阿尼斯之镜。

胜利条件：击败梦幻主教
失败条件：罗杰战斗不能己方飞空艇坠毁
作战要点：开战后大力聚集，快速召唤出六七名士兵后向地图正上方突击，直接再次过关。注意主教在一定时间内是无敌状态，需要将其魔法防御击破方可有效攻击

第25话 兵器之魔

在守护精灵的帮助下，玛琳德女神将玛琳德之镜传送到这个世界，并且释放了被囚禁的精灵们。利用这些精灵的力量，罗杰战胜了哥哥。但是主教却不思悔改，仍要利用阿尼斯之镜创造新的世界。

胜利条件：罗杰拔出玛琳德之剑；击败梦幻主教
失败条件：罗杰战斗不能己方飞空艇坠毁
作战要点：先将飞空艇下方矿石采完，然后将飞空艇移动到图右上方停泊，同时采集矿石和果实。之后再让罗杰出去进攻。攻击主教时，女将军和国王会赶来增援，最好不要不理睬，继续全力攻击主教。矿石资源相当丰富，可以制造很多辅助攻击。

第26话 决战

为了过去被夺去这个世界感到悲哀的女将军巴吉利奥斯，决心于创造新世界的贝当国王、被阿尼斯之镜侵蚀的梦想创造宇宙的主教，三人在言谈中集合准备生死一战。不过他们还是不能阻挡罗杰一人的前进，最终彻底失败。认为只有有欲望、战争存在，世界便会永无宁日的女将军巴吉利奥斯仍不死心，竟然将阿尼斯之镜完全释放，自己也成为阿尼斯的化身一混沌破坏神。

胜利条件：击败梦幻主教
失败条件：罗杰战斗不能己方飞空艇坠毁
作战要点：按照飞艇兵、地面兵、弓兵、重炮兵的次序分别击破四个黑魔。开战后若满地图兵力保护确保安全，主力逐渐推进，敌方三人会自动上前送死，注意逐个击破

第26话 决战

为了过去被夺去这个世界感到悲哀的女将军巴吉利奥斯，决心于创造新世界的贝当国王、被阿尼斯之镜侵蚀的梦想创造宇宙的主教，三人在言谈中集合准备生死一战。不过他们还是不能阻挡罗杰一人的前进，最终彻底失败。认为只有有欲望、战争存在，世界便会永无宁日的女将军巴吉利奥斯仍不死心，竟然将阿尼斯之镜完全释放，自己也成为阿尼斯的化身一混沌破坏神。

胜利条件：击败梦幻主教
失败条件：罗杰战斗不能己方飞空艇坠毁
作战要点：按照飞艇兵、地面兵、弓兵、重炮兵的次序分别击破四个黑魔。开战后若满地图兵力保护确保安全，主力逐渐推进，敌方三人会自动上前送死，注意逐个击破

第27话 斩断的魔刀

面对强大的破坏神，罗杰一行毫不畏惧，血战之后终于取得胜利。战败的巴吉利奥斯恢复原状，在临死前一刻，告诉修米来右大臣的敌人是突发疾病，之后便带着愧疚离开了这个世界。

罗杰一行成功地拯救了世界，但是现在却已是无家可归失去了全部的亲人，不过罗杰并不沮丧，而是决定去其他的世界，再次阿尼斯。

胜利条件：击败破坏神
失败条件：罗杰战斗不能己方飞空艇坠毁
作战要点：按照飞艇兵、地面兵、弓兵、重炮兵的次序分别击破四个黑魔。开战后若满地图兵力保护确保安全，主力逐渐推进，敌方三人会自动上前送死，注意逐个击破



□文/賈北斗



本行 日本 銀行 株式会社
BANPRESTO 5040 日元 2007.3.1
支店 千代田 区 千代田 1-1-1
5121

与GBA版机战联动效果

这次的NDS版《超级机器人大战W》是可以与GBA上各代机战进行联动的，具体方法是将GBA版的卡带插在NDS下方的插槽中，然后上方插入本作卡带，这样进入本作后就会追加对应的芯片和资金。当代机战联动后的效果如下：

品名	数量	単位	備考
超線機輸入大板A	10000	枚	超線機輸入大板OG2
SRV-1の道	70000	両	両金
超線機輸入大板R	40000	枚	SRV-OG2の道
SRV-1の道	60000	両	超線機輸入大板
超線機輸入大板D	50000	枚	SRVの道
SRVの道	50000	枚	第2次超線機輸入大板
超線機輸入大板OG	60000	枚	(FAMICON MINI)
			両金
			第2次超線機輸入大板

強化芯	
ポリアミド系	強度
ブースター	移動力+1
メガブースター	移動力+2
サーパーモーター	運動性+5
ハイパーセンサ	運動性+10
高性能センサー	運動性+15
超高性能電子头脑	運動性+20、智慧+2、所有武器命中率+20
アポシモター	移動力+1、運動性+5
リザーブ・モジュール	移動力+2、机体は加空属性、机体は

フライングモジュール	机体重量に無関係、機体の運動性能と適応性が高い
スラスト・モジュール	機体の重量と性能に上向き
エンジン装置	機体の武器搭載性能向上に有利
エア・ブラスター	機体の武器搭載性能向上に有利
エア・グッド	機体の武器搭載性能向上に有利
チャイム・アーマー	HP+500、装甲+100
ハイブリッド・アーマー	HP+800、装甲+150
総合金メダル	HP+1000、装甲+200
総合金メダル	HP+1300、装甲+250
総合金メダル	HP+1500、装甲+300
総合金メダル	HP+1800、装甲+350
総合金メダル	HP+2100、装甲+400
総合金メダル	HP+2400、装甲+450
総合金メダル	HP+2700、装甲+500
総合金メダル	HP+3000、装甲+550
総合金メダル	HP+3300、装甲+600
総合金メダル	HP+3600、装甲+650
総合金メダル	HP+3900、装甲+700
総合金メダル	HP+4200、装甲+750
総合金メダル	HP+4500、装甲+800
総合金メダル	HP+4800、装甲+850
総合金メダル	HP+5100、装甲+900
総合金メダル	HP+5400、装甲+950
総合金メダル	HP+5700、装甲+1000
総合金メダル	HP+6000、装甲+1050
総合金メダル	HP+6300、装甲+1100
総合金メダル	HP+6600、装甲+1150
総合金メダル	HP+6900、装甲+1200
総合金メダル	HP+7200、装甲+1250
総合金メダル	HP+7500、装甲+1300
総合金メダル	HP+7800、装甲+1350
総合金メダル	HP+8100、装甲+1400
総合金メダル	HP+8400、装甲+1450
総合金メダル	HP+8700、装甲+1500
総合金メダル	HP+9000、装甲+1550
総合金メダル	HP+9300、装甲+1600
総合金メダル	HP+9600、装甲+1650
総合金メダル	HP+9900、装甲+1700
総合金メダル	HP+10200、装甲+1750
総合金メダル	HP+10500、装甲+1800
総合金メダル	HP+10800、装甲+1850
総合金メダル	HP+11100、装甲+1900
総合金メダル	HP+11400、装甲+1950
総合金メダル	HP+11700、装甲+2000
総合金メダル	HP+12000、装甲+2050
総合金メダル	HP+12300、装甲+2100
総合金メダル	HP+12600、装甲+2150
総合金メダル	HP+12900、装甲+2200
総合金メダル	HP+13200、装甲+2250
総合金メダル	HP+13500、装甲+2300
総合金メダル	HP+13800、装甲+2350
総合金メダル	HP+14100、装甲+2400
総合金メダル	HP+14400、装甲+2450
総合金メダル	HP+14700、装甲+2500
総合金メダル	HP+15000、装甲+2550
総合金メダル	HP+15300、装甲+2600
総合金メダル	HP+15600、装甲+2650
総合金メダル	HP+15900、装甲+2700
総合金メダル	HP+16200、装甲+2750
総合金メダル	HP+16500、装甲+2800
総合金メダル	HP+16800、装甲+2850
総合金メダル	HP+17100、装甲+2900
総合金メダル	HP+17400、装甲+2950
総合金メダル	HP+17700、装甲+3000
総合金メダル	HP+18000、装甲+3050
総合金メダル	HP+18300、装甲+3100
総合金メダル	HP+18600、装甲+3150
総合金メダル	HP+18900、装甲+3200
総合金メダル	HP+19200、装甲+3250
総合金メダル	HP+19500、装甲+3300
総合金メダル	HP+19800、装甲+3350
総合金メダル	HP+20100、装甲+3400
総合金メダル	HP+20400、装甲+3450
総合金メダル	HP+20700、装甲+3500
総合金メダル	HP+21000、装甲+3550
総合金メダル	HP+21300、装甲+3600
総合金メダル	HP+21600、装甲+3650
総合金メダル	HP+21900、装甲+3700
総合金メダル	HP+22200、装甲+3750
総合金メダル	HP+22500、装甲+3800
総合金メダル	HP+22800、装甲+3850
総合金メダル	HP+23100、装甲+3900
総合金メダル	HP+23400、装甲+3950
総合金メダル	HP+23700、装甲+4000
総合金メダル	HP+24000、装甲+4050
総合金メダル	HP+24300、装甲+4100
総合金メダル	HP+24600、装甲+4150
総合金メダル	HP+24900、装甲+4200
総合金メダル	HP+25200、装甲+4250
総合金メダル	HP+25500、装甲+4300
総合金メダル	HP+25800、装甲+4350
総合金メダル	HP+26100、装甲+4400
総合金メダル	HP+26400、装甲+4450
総合金メダル	HP+26700、装甲+4500
総合金メダル	HP+27000、装甲+4550
総合金メダル	HP+27300、装甲+4600
総合金メダル	HP+27600、装甲+4650
総合金メダル	HP+27900、装甲+4700
総合金メダル	HP+28200、装甲+4750
総合金メダル	HP+28500、装甲+4800
総合金メダル	HP+28800、装甲+4850
総合金メダル	HP+29100、装甲+4900
総合金メダル	HP+29400、装甲+4950
総合金メダル	HP+29700、装甲+5000
総合金メダル	HP+30000、装甲+5050
総合金メダル	HP+30300、装甲+5100
総合金メダル	HP+30600、装甲+5150
総合金メダル	HP+30900、装甲+5200
総合金メダル	HP+31200、装甲+5250
総合金メダル	HP+31500、装甲+5300
総合金メダル	HP+31800、装甲+5350
総合金メダル	HP+32100、装甲+5400
総合金メダル	

通关看完工作人员字事后存档记录,之后在主管面前销毁OAD该通关记录就可以继续该记录进行目的,可以继续该记录的东京有机体改造。资金、各领域的“门”以及各自已经学会的技能,其余像技术能力、强化芯片、等级和出点等等都是不可继承的,所以在通关后应该先将技能芯片全部用掉,让学员学会些技能,这样在下周一课时就不必再次学习了;剩下的没用芯片全部兑换换取资金以做下周一之用。

继承通关记录开始新游戏的话, 确认男主角名
机体名之后可以自定义主角能够学会的精神指令
同时还设定敌方机体的改造数据, 战斗准备画面
入商店(ショップ)按Y键可以购买所有的强化芯片
按X键可以购买一些敌方机体(包括全金属系列、
SE系列和ASTRAY系列)

[illegible][illegible]

[illegible]

敵 5 番探機体 必殺技 5A スキエンティア → スキエン
ティア后 サビエンティア 敵近衛9機、アルム
ルクス・ノイ → ス×2 アルムストレー・ノイ ニ
ス×1、ストマ×3 リス×3
B・条件 敵全兵士倒壊 スキエンティア → 走撃サ

	ビエンティア
失敗条件	母親、主角机被击坠
可強化芯片	无
要点解说	最终话了，我们数量到达一定数量之后BOSS会 来一个。嗯，嗯？……

駆スキエンティア也 明眼は華麗の变身、サビエン
 ティアのHPが30万 基地が兵器製造の中心で、最終
 将主力机体が在る所を攻略した 戦後は就可以で通子
 通子 戦後は2000年 2日

爆发在太阳系内的壮绝激斗，战火已经燃起！
与存在150亿年的数据记录者作最后的生死对决！

[illegible][illegible]

合体攻市名		参号机体
0500	ファイナルダイナミックスペシャル	ダゲンター-1、マジカンイザ-KS、グレートマシンガ-
0600	ダブル・リアクチャ-ボルテック	テックマンブレド、テックマンイーベル
0600	ダブル・ボルテック	テックマンブレド、テックマンレディア
7850	トリプル・ボルテック	テックマンイーベル、テックマンベスナ-、テックマン・ゾマ-
7690	ダブル・ニングファイアー	マジカンイザ-KS、グレートマシンガ-
7400	龍鬼神・竜鬼神サウル	龍鬼神、竜鬼神
7120	ダブルゲキウフレア	エスティブリスカスタムアキト、エスティブリスカスタムガイ
100	ダブル・ボルテック	テックマンベスナ-、テックマン・ゾマ-
0890	コンビネーション・ソト	フリーダムガンダム(M)、ジャスティスガンダム(M)
6850	フォーメーションアタック格斗	エスティブリスカスタムリョーコ、エスティブリスカスタムヒカル、エスティブリスカスタムイズミ
6600	ダブルマシンガ-ブレード	マジカンイザ-KS、グレートマシンガ-
6800	ダイナミックダブルインバクト	ダゲンター-1、マジカンイザ KS
5560	アストレイ・ダブル・ブレード	ガンダストレイBFセカンド、ガンダストレイBFセカンド・L、L パーフレット、ガンダストレイBFフレームf
6500	ウルズ・ストライク	ARX-7 アールスト、MS9-インズバクマオ、MS9-インズバククルツ
6460	コンビネーション・アサルト	フリーダムガンダム、ジャスティスガンダム
6320	ダブル・ラッパ・コンビネーション	テックマンブレド、テックマンアキ
6200	ウルズ・スペシャル	フルフルク・ゾト、MS9-インズバクマオ、MS9-インズバククルツ
6040	ダブルロケットパンチ	マジカンイザ KS、グレートマシンガ
6000	氷流・暗氷アサルト	氷流、暗氷
6000	氷流・炎氷アサルト	氷流、炎氷
6000	風流・雷流アサルト	風流、雷流
5900	フォーメーションアタック撃	エスティブリスカスタムリョーコ、エスティブリスカスタムヒカル、エスティブリスカスタムイズミ
5820	ダブル・ファルコン砲	ソルティカマン、砲台、ソルティカマン2号機

在本作中，一周目的最后一话并非真正的最终话。我们干掉的也并非真正的最终BOSS。要想回到真正的最终话，就必须在一周目打完后继续该关卡记录并再二周目打到最后，这样最终话的标题就会变为“终わりと无敌篇”，而不是一周目时标题为“対无敵者への出陣”。进入后就会出现人物对话的对话有所变化，而インフレンス家系スネエエンティア被击毁后，剧情就会改为由クリスティック将インフレンス击毁然后自己驾驶萨鲁巴克引擎登场（一周目时是インフレンス干掉リディック），同时还有日稼平均5万6千的量产型インフレンティア被击毁率为

クリアック驾驶的サビエンティア出现后会和那组泉スギエンティア一直待在中央堂上方不下。一回合インテリメンスの机作为主角老翁的复制体。下ブリーコン会喝架伦的要求作为敌方摆出场。不过实际只能使用アプリケーション一个人的精神。其体改造段数和主角相同。等真流生活打完后的体与一周目也有不小的变化。具体体况还是请读者自己观察吧。

CHINA PR

球市冷热尽握手中 完美执教生涯再开!

RUSSIA

0

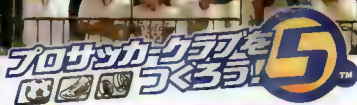


在经历了针对欧洲联赛的模拟试玩后,球会系列新作推出了系列正续作,而游戏的舞台也重新回到日本的土壤。也许是为了吸引新玩家,游戏系统相比前作具有本质变化,主要体现在操作指令的简化,同时新增球会S(以下简称球会S)增加难度选项,本文将以序章赛事和心得研究两方面为您解惑,高位位成为职业球员的玩家们,准备好了吗?

文/CTU Kaim 图/...

平台	SEGA	7329日元	2007.2.1	1人	177K
格式	DVD-ROM	日版			

创造属于自己的最强球会 将明星们聚集于你的麾下



开局游戏双攻略篇

在万众瞩目的球队取一个好听的名字以后,游戏就正式开始了。在序章会让玩家与同城对手打一场德比战,同城的竞争对手的设定也是球会系列的设定了。只不过这次稍微增加了一点故事要素,而前作最强的英空FIV可本度就是这个故事的主角,不要小看这场比赛,它对玩家的初期人员配置是有影响的,如果这场比赛输或者打平了,那么比赛结束后,队中的可本、苍井以及赤尾三位主力都会离开并转投竞争对手,如果拿下了比赛,赤尾会留下来,他是一名非常不错的中场球员。对于玩家阵容的比赛会有一定的帮助,所以第一场比赛一定要拿下。在比赛开始前,一定要选择“俱乐部设定”中的第1项将有技能的球员技能都装上(见图4),这样有助于提高玩家拿下比赛的成功率。这次的球会S力

限制了玩家对游戏使用SQL大法(即反复读取进度来获得比赛胜利),需要相隔一个星期才能更改游戏的结果。其实这位同城对手的经理御高·由野是个好人。当你资金为负的时候,他会来嘲笑你,然后购买你队中的一名球员(大部分时候会选择比较垃圾的),即使你输掉比赛。



秘书篇

游戏一开始就会让玩家从4位美女中选择一位作为自己球队的秘书,这也成为球会系列的惯例了。球会S增加了可以编辑秘书外貌的设定,可以变更的部位有发色、眼镜以及耳环,玩家可以根据自己的爱好来打扮球队秘书,让她更漂亮。名秘书的合同是3年期的,当到了第3年末她会询问你是否要终止合同,如果终止合同,就会出现另外三名秘书加一名新秘书让你选择,而这位被终止合同的秘书暂时就不能再次签约了。秘书除了平时告知玩家各项成果和注意事项外,这次还新增了秘书的建设后当会详细提醒,至于选择什么类型的秘书就看玩家自己的口味了,以后长达二年的时间里,你需要面对的人就是她了,看她上班、下班、逛街等等,到了夏季秘书firm都会换上清凉的服装,所以谨慎选择吧!笔者对第1位秘书一见倾心。



秘书blog系统

作为球会5新增加的系统[秘书blog]系统,它将与玩家所选择的主场城市的建设密切相关。当你在系统菜单选择“クラブ運営”的选项后就会进入城镇建设的画面(见图1),选择“マーケティング(市场调查)”,就会让玩家在左边的菜单为女秘书选择一个地方进行市场调查,而这些调查经历都会在下周被记录在秘书的blog中,使用R2键打开blog,可以看到秘书记录她最近的一些情况,然后发现上周的营销活动有关键词出现(见图2),有关键词的blog主题前都会出现一个感叹号。玩家可以选将这些关键词收录进笔记本,一共可以收录10个关键词。而这些关键词的作用在于与“プロモーション(推销营销)”的联合活动进行组合使用。例如在blog中得到单词“ピカピカ”(干净闪亮的意思),把它与“プロモーション中(清扫活动)”进行组合,“清扫活动”的效果就会提升(见图3)。特别注意的是关键词都是随着月数的更替固定在某些场所中出现的,而且有些关键词

所带来的影响是有间隔的,需要过一个月才会体现出来,所以把握好一些关键词的出现日期和地点及使用的时间也是属于新手的必修课。利用好blog系统是游戏前期加速城市发展的有力手段。

地名	色(3-5月)	感觉(1-2月)	感觉(3-5月)	感觉(6-8月)
スタジアム	気鋭に(アピール系)	激突!(运动系)	充実した(その他系)	笑える(感情系)
	色鮮やかな(見た目系)	アツイ(その他系)	うれしい(感情系)	しつかり(味覚系)
	のんがりした(状況系)	ピンク(その他系)	キレイな(見た目系)	あつたい(うっとり系)
ビジネス施設	どつしり(その他系)	笑える(感情系)	憧れの(うっとり系)	注目の(アピール系)
	サイバー(特徴系)	—	はじめての(状況系)	—
车站	開け(その他系)	—	充実した(その他系)	あつあつ(状況系)
空港	しつかり(味覚系)	ステキな(かわいい系)	のんがりした(状況系)	优美な(かわいい系)
温泉	入入り(その他系)	—	野性的な(特徴系)	—
ホテル	めてたい(めてたい系)	入入り(その他系)	甘い(味覚系)	—
	不屈の(特徴系)	—	幻の(その他系)	—
ファクトリー	みんなの(理解系)	—	気鋭に(アピール系)	—
公園	—	自然の(環境系)	食いの(めてたい系)	—
动植物園	色鮮やかな(見た目系)	—	自然の(環境系)	—
ゴルフ場	不屈の(特徴系)	—	すがすがしい(環境系)	はやめの(その他系)
	不屈の(特徴系)	不屈の(特徴系)	不屈の(特徴系)	不屈の(特徴系)
病院	クセになる(楽しい系)	感性的な(性格系)	めてたい、めてたい系!	まますと、かわいい系!
	不屈の(特徴系)	不屈の(特徴系)	不屈の(特徴系)	不屈の(特徴系)
商店街	—	—	—	—
ショッピングモール	—	セクシー(かわいい系)	安定した(状況系)	—
游乐园	賑やかな(楽しい系)	多彩な(品質系)	ピンクの(見た目系)	阳気な(性格系)
	—	夢の(うっとり系)	—	—
テレビ局	どつしり(その他系)	夜明けの(環境系)	—	—
余暇ビル	ピカピカ	はじめての	正義の(めてたい系)	—
	甘い(味覚系)	オシャレな	キレイな(見た目系)	—
	甘い(理解系)	—	良い声の(特徴系)	—
スポーツセンター	—	—	賑やかな(楽しい系)	—
	—	—	甘い(味覚系)	—
マンション	シンプルな(その他系)	夢の(うっとり系)	—	—
	向原な(品質系)	かんたん(理解系)	多彩な(品質系)	—
	どてあとの(その他系)	あつあつ(状況系)	优美な(かわいい系)	—
ボウリング場	すがすがしい(環境系)	あつあつ(状況系)	賑やかな(楽しい系)	—
学校	ワウワウ(运动系)	—	—	—
停车场	ピカピカ(見た目系)	—	—	—
	どつしり(その他系)	—	—	—
警察署	正義の(めてたい系)	—	—	—
	—	—	—	—
亿ション	ステキな(かわいい系)	夢の(うっとり系)	—	—
	—	—	—	—
グッズショップ	—	—	—	—
	—	—	—	—

注 市场调查的目的随玩家游玩时间增加而陆续出现

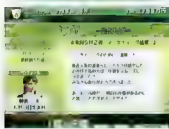
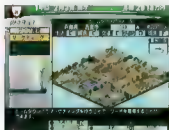
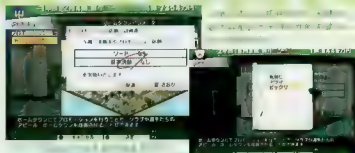


图1 市场调查菜单 图2 秘书blog

后半场本鬼虎事件

球会5稍微增加了一点故事性的要素,这个故事的主角就是系列强力架空球员本鬼虎。游戏开始他会代表本球会参加2.5回合的决战战,这场同城德比以后河本就会转投你的同城对手,然后开始征战J2联赛。在第一季的J2联赛中每次同城大战都会发现相关的情节,而这些情节将决定第2年中河本鬼虎的动向。需要注意的有以下几点

1、6月4周同城德比本メキシス之战取得胜利。

进入6月份,玩家只要训练安排

得当,球队应该具有一定的战斗力,赢得这场比赛应该会非常轻松(前面留下的赤尾可以重用,笔者在这算是5-0横扫同城对手)。

2、9月4周再次在比赛后遭遇河本鬼虎,在他提回后再选择“监督が”。

3、第一季的J2联赛排名第6位以下。满足以上条件,第2年就会自动发生河本引退,成为监督的事件,这个时候在监督更换的列表中就可以找到他,不过签约金额高达近4亿,评价非常高,擅长培养前锋球员,擅长类型为5-3-2/4-3-3,增加新的留学

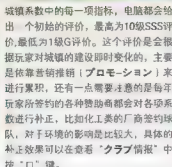


地点,应该说还是非常划算的。如果没能满足第2、3个条件,那么河本就会在第2年成为球队的赞助商,赞助金额为2.5亿左右。注意 玩家如果在第1年就更换了监督,

那么很有可能会因为现任监督契约未到的问题导致河本签约不能。

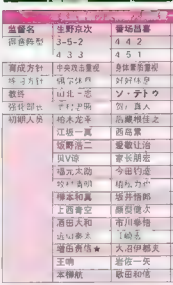
城鎮篇

发展条件	
人口	影响比赛观众和俱乐部会员
生活	等级越高城镇人口增加速度
经济	等级越高,设施维护费用低
交通	等级越高,比赛的座席构成
スポーツ	运动,等级越高,上座率越高
环境	等级越高,练习的效率越高
雨量/气温	影响比赛上座率、体育场馆



人数 直接决定俱乐部商品的质量
越快
设施收入增加
计, 同时影响城市人口增长速度
计 同时可以吸引优秀的人才加入俱乐部
增长率及球员训练的疲劳度

圖書



1. 斌
 -3-3
 -2
 2. 德隆重信
 3. 立彬
 4. 秀一
 5. 时望个
 6. 达夫
 7. 恩仁★
 8. 纯绝
 9. 大制
 10. 威司
 11. 同司
 12. 庭纪
 13. 印成战
 14. 瑞康
 15. 政成★
 16. 明天家
 17. 甲重二
 18. 文入

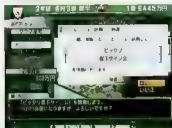
编成会议系统

姓名	契約金	国籍	GK	DF	MF	FW	日本	アジア	东欧	西欧	非洲	南米	北米
真田雅博	-	日本	2	2	2	2	1	4	2	4	1	1	2
森田洋治	-	日本	2	1	2	2	3	1	2	2	3	4	2
佐々木浩人★	54000万	日本	-	-	-	-	-	-	-	-	○	○	-
矢代貴	32400万	日本	-	○	-	-	-	-	-	-	○	○	-
アリス・ブラカ	14400万	アメリカ	-	-	○	-	-	-	-	○	-	○	○
アフレ・カイサ	25200万	ギリシャ	-	-	○	-	-	-	-	-	○	○	-
クリスティアン・ロマンゾ	25200万	イングランド	○	-	-	-	-	-	-	-	○	○	-
シュテファン・シュトル	36000万	ドイツ	○	-	-	-	-	-	○	-	-	○	-
ソファリアン・マ・リノ	25200万	ポルトガル	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
ソ・ヨンウ・オン	10800万	韓国	-	○	-	-	○	-	○	-	-	-	-
チェザレ・トニ	28800万	イタリア	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
デニス・ペーエ	36000万	スペイン	-	○	-	-	○	-	-	-	○	-	-
トビナス・ブラジミナ	39600万	ブラジル	-	○	-	-	-	-	○	-	-	○	-
ルネ・ファン・シマン	28800万	パラグアイ	-	○	-	-	-	-	-	-	○	○	-
アレクサンダー・マッパ	50400万	スペイン	○	-	-	-	○	-	-	-	-	-	-
フレ・リアン・ミナ	39600万	イングランド	-	-	-	○	-	-	○	-	-	○	-
ピヨルン・ベック	39000万	ドイツ	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
アッモ・ガト・トゴ	14400万	セネガル	-	-	○	-	○	-	-	-	○	-	-
マリオ・マ・シャル	28800万	サウジ	-	-	-	-	○	-	-	-	-	-	-
マルクス・クレ・ベ	32400万	ポルトガル	○	-	-	-	○	-	-	-	○	-	-
マルセ・ヒル・フラント	25200万	ベルギー	-	-	-	-	-	-	○	○	-	○	-
ムニル・ドナト	28800万	フランス	-	○	-	-	-	-	-	○	○	-	-
ラルフ・クリューガー	28800万	スペイン	-	-	-	-	-	-	-	-	-	○	-
レネ・シュタイナツハ	25200万	トルコ	○	-	-	-	○	-	-	-	-	○	○
ローランド・ブルマ	25200万	メキシコ	-	-	○	-	○	-	○	-	-	-	-
ロベルト・シュタルケ	39600万	ブラジル	-	-	○	-	○	-	-	-	-	-	-
ロベルト・バスタ	36000万	ブラジル	-	-	○	-	○	-	○	-	○	-	-
ロベルト・ラインケ	28800万	イタリア	-	-	○	-	-	-	○	-	-	-	-

プロモーション系統

プロモーション的作用在于举办各种活动，除了可以提高本地城镇的基础建设，还可以提高球会和球员的人气，球会人气提高可以促进球会相关商品的销售，当然最直接的利益就是经济上的。

プロモーションと秘书blog中のキーワード配合使用可以得到更好的效果。不同的营销活动类型是不一样的，所以当你选择一个关键词来辅助营销活动时，最好先了解它的类型，这样才会得到事半功倍的效果。



プロモーション効果一覧									
プロモーション	所需費用	出現月份	生活	経済	交通	運動	環境	其他效果	選手能力上升項目
清月活動 (環境系)	900万	毎月	↑	↑	↑	↑	↑	選手人気アップ	色感やかな
選手サイン会 (名誉系)	900万	毎月	↑	↑	↑	↑	↑	選手人気アップ	ビクトリ
選手来店イベント	500万	毎月	↑	↑	↑	↑	↑	選手人気アップ	?
フォトサル大会 (名誉系)	1000万	毎月	↑	↑	↑	↑	↑	選手人気アップ	?
トークショー (感情系)	500万	毎月	↑	↑	↑	↑	↑	支援者不満	サイン
選手応援ツアー	3500万	毎月	↑	↑	↑	↑	↑	選手人気アップ	?
選手選手バトル	1000万	毎月	↑	↑	↑	↑	↑	選手人気アップ	?
サッカー教室 (生活系)	1000万	奇数月	↑	↑	↑	↑	↑	選手人気アップ	良あり
のびのび (生活系)	1000万	奇数月	↑	↑	↑	↑	↑	選手人気アップ	良い声の
秘密のブログ講座	700万	偶数月	↑	↑	↑	↑	↑	選手人気アップ	注目の
秘宝大賞 (見込目録)	1000万	偶数月	↑	↑	↑	↑	↑	選手人気アップ	かわい
お宝まつり (品目録)	1000万	2月	↑	↑	↑	↑	↑	選手人気アップ	記憶的な
リグ必勝祈願	2000万	3月	↑	↑	↑	↑	↑	選手人気アップ	?
植物活動 (環境系)	1500万	4月	↑	↑	↑	↑	↑	選手人気アップ	?
モチベーションアップ	2000万	5月	↑	↑	↑	↑	↑	選手人気アップ	?
花火大会 (生活系)	3000万	7月	↑	↑	↑	↑	↑	選手人気アップ	ツシヨイ
サマフェスタ (名誉系)	2500万	8月	↑	↑	↑	↑	↑	選手人気アップ	自然の
秘宝の宝庫 (生活系)	800万	9月	↑	↑	↑	↑	↑	選手人気アップ	究極な
ウォークラリー (生活系)	1000万	10月	↑	↑	↑	↑	↑	選手人気アップ	はやめの
選手と市民交流 (生活系)	1500万	11月	↑	↑	↑	↑	↑	選手人気アップ	発見
ファン感謝祭 (見込目録)	2000万	12月	↑	↑	↑	↑	↑	選手人気アップ	問題の多い
ファン感謝祭	1億	12月	↑	↑	↑	↑	↑	選手人気アップ	?

注 生活、経済、交通、運動、環境这几项为对城镇系数的影响

基礎建設費

经营一个球队当然不单在于于球员训练球场比赛，还要管理球队球场和训练场的建设。在球会5中，这两点也是非常重要的，因为它们关系队员参加训练的效果以及球队商品的贩卖。由于基础建设造价昂贵，施工时间相对较长，如何进行合理的投资，就是一门学问了。在第一章中首先需要解决的队员训练所造成的疲劳问题，所以可以有效减轻队员疲劳的

高级草皮和桑拿室是第一首选，相对于前作造价4亿的草皮，本作就要便宜得多了，只需要5千万。对于球场的扩建有一个小小的窍门，只要是在3月份以前进行球场扩建，如果联赛已经开始，但球场仍处于施工状态，电脑就会自动租借一个5万人的体育场给玩家使用，由于玩家初始体育场只能容纳1万2千人，只要球票价格设置合理，这段期间就可以独揽一把。(注 此

方法第一年使用不能!)。在设置球场商品版设施的时候需要关注一下目前主场城市的经济情况，如果本地经济不景气，就不要修建相关设施，因为有很高的几率会因为经济萧条而关闭。(查看城市情报可以看到目前城市经济状况)系列传统的球票bug由于改为年初统一设定球票价格而实用性大减，其具体思路为利用参加杯赛观众设定一定比例的设定来改变球票价格并达到最高，有兴趣的玩家可以尝试一下。



贊助商的选择

球場发展一览					
球場类型	建设費用	維持費用/月	容納人数	建設所需時間	建設後可能
レンタル型	-	100万	12000人	-	-
ハーフ型	5亿	400万	15000人	2个月	2
トラック型	15亿	600万	25000人	3个月	4 小
トラック型	50亿	1400万	50000人	4个月	8 小
欧州2型	12亿	1200万	20000人	3个月	6 大
欧州2型	45亿	2800万	40000人	4个月	8 小

基礎施設发展一览									
場所	施設名	上升效果	lv1	lv2	lv3	lv1	lv2	lv3	建設期間
メイン練習場	グラウンド1	練習所有項目	3000	3000	7000	100	500	1000	4
	グラウンド2	練習所有項目	10000	3000	7000	100	500	1000	4
	グラウンド3	練習所有項目	10000	3000	7000	100	500	1000	4
	グラウンド4	練習所有項目	10000	3000	7000	100	500	1000	4
	サブグラウンド1	練習所有項目	5000	1600	3000	50	200	500	3
サブ練習場	サブグラウンド2	練習所有項目	5000	1600	3000	50	200	500	3
	フットサルコート	相關項目	15000	7000	10000	200	700	1500	6
	クロスカントリー-性能		40000	15000	20000	500	1000	2000	8
	温水プール	回復疲労と疲労	50000	70000	90000	1000	2000	4000	6
	スパ	回復疲労と疲労	50000	30000	30000	500	1000	1500	8
室内練習設備	サウナ	回復疲労と疲労	20000	30000	40000	250	500	800	4
	マッサージルーム	疲労	30000	30000	30000	100	200	500	4
	メディカルルーム	受療改善	20000	35000	50000	200	350	500	4
	技術室	降低受傷率	20000	10000	15000	500	1500	3000	4
	ウェイトマシン	力量	10000	20000	30000	100	200	500	2
特別施設	カフェテリア	隊員之間連携	10000	20000	30000	100	200	500	6
	リラクゼーションルーム	能力養成抑制	30000	20000	25000	200	400	600	4
	ランニングマシン	速度、非総能力	10000	20000	30000	100	200	500	2
	公園	体力と精神力	20000	20000	20000	500	1500	3000	5
		(心機符号)							



在联赛的准备期和中期都会出现进行短期集训的选项,短期集训的作用在于在联赛开始前可以对队员的能力和状态进行调整,每个集训地点所带来的集训效果各不相同,在去集训地点前,监督会询问玩家此次集训需要重点磨练的项目,如果选择的项目并不是该集训地点所擅长的,那么就会导致集训效果不理想,反之就会在联赛开始前让队员的能力得到有效提升。短期集训中会随机出现一些事件,如果前往集训的球队与本赛季关系非常友好,就会有一定几率发生“租借”事件,该球队就会主动租借一名强力球员给你。虽然不能永久转会到自己的球队,但是这些租借球员能力非常强,可以说是玩家阵容征战的铁打主力。

从上面的表上可以看出前期前往国外集训价格相对较高,队中的球员也没多少培养价值,没有必要浪费资金在他们身上,所以最好的选择就是在日本本土选择集训地,推荐日本的冲绳岛,费用低廉,而且可以提高的能力项目攻击与体力都是前期非常重要的。当然如果你能随特殊事件来获得一些强力租借外援,也可以考虑将球队拉往外地,只要集训项目与集训地对口,都可以得到不错的效果。



短期集训训练效果一览				出现条件
地域	国名	都市	費用	要習能力の集训項目
アジア	日本	静岡	1000万	選手
		宇治	1000万	守备
		鹿儿岛	1000万	連携
		沖縄	1000万	フィジカル
本地	日本	指定的球队城市	500万	連携
		中国	1800万	メンタル
		韩国	2200万	メンタル
		タイ	1800万	メンタル
东欧	UAE	アルアイン	3000万	フィジカル
		オセアニア	3500万	選手
		チエコ	4000万	選手
		クロアチア	4000万	メンタル
西欧	ロシア	モスクワ	4000万	メンタル
		スコットランド	8000万	フィジカル
		スイス	3200万	守备
		ポルトガル	7000万	選手
	ギリシャ	アテネ	6000万	守备
		ベルギー	7000万	選手
		イングランド	27500万	フィジカル
		マンチエスター	22000万	フィジカル 試合
	スペイン	バセリオン	11000万	メンタル
		マドリッド	20000万	守备
		ビジャレアル	20000万	攻撃
		サラゴサ	15000万	選手
	サンセバスチャン	ミラノ	31300万	守备
		ローマ	18800万	守备
		カタニア	8800万	守备
		ミュンヘン	20000万	攻撃
	ドイツ	ケルゼンヘルン	9000万	選手
		フランクフルト	7000万	攻撃
		フランクフルト	15000万	選手
		パリ	9000万	選手
	フランス	モナコ	7500万	連携
		ルマン	7500万	選手
		オランダ	15000万	連携
		アルメロ	7500万	連携
	オランダ	アインフフ・ヘン	15000万	連携
		アフリカ	2800万	フィジカル
		コートジボワール	3200万	フィジカル
		ブラジル	7500万	選手
	南米	リオデジャネイロ	6500万	メンタル
		アルゼンチン	6500万	連携
		エチオピア	6800万	フィジカル
		メキシコ	4500万	連携
	中北美	ロサンゼルス	3500万	フィジカル
		ロサンゼルス	3500万	フィジカル

训练篇

虽然选完监督以后,会自动为玩家安排一位教练。笔者建议是直接将其替换,更换一名使用343阵型的教练,比如如期的墨镜外籍教练是个不错的选择,因为在低级别的J2联赛中,进攻就是最好的防守。然后就是非常重要的阵容训练项目的设定,很多玩家喜欢自己动手为一些球员设定训练项目,我的建议是前期还是全部使用集体训练比较好,因为球员球队人数较少,一旦有人受伤,就会让原本就捉襟见肘的阵容更加吃紧,再加上也没有其他辅助设备。在J2联赛初期,对于训练他们所要做的事情只有一件,就是打好体能基础,同时注意适度休养。这样可以有效地使球员受伤的情况出现。这次的转会为了吸引更多新的玩家,将训练的部分内容简化了,训练内容也从安排每天的训练内容改为现在的每周训练内容,受伤

和疲劳的情况大幅度降低。

第1年主要以身体素质训练为主,連携方面暂时可以不考虑,杜绝受伤加强体能储备才是目前最关键的。同时安排训练内容时,要注意以下几点

1. 当发现队员的身体状况不佳时(通过训练画面球员的表情的符号判断),应该将该球员设置临时休养,以免因为训练导致不必要的受伤。

2. 如果连续进行フィジカル(身体素质)方面的练习,会因为球员疲劳而导致训练效果降低,所以身体素质训练最好中间有间隔的安排。

3. 连续进行コンディショニング(速度训练)的练习,会导致球员训练动力不足。以下笔者推荐的初期训练内容配置,玩家也可以根据自己的需要进行调整。

時間	训练内容
1周前	パワー(力量练习)
1周后	コンディショニング(速度训练)
2周前	スタミナ(体能练习)
2周后	休息
3周前	スピード(速度训练)
3周后	コンディショニング
4周前	スタミナ
4周后	休养

有了第1年扎实的体能基础,第2年玩家可以着手开始进行連携的训练,查看队员之间的連携是在战术菜单中按L2键,有連携的队员之间会有连线,連携会让球队的实力发挥到极致,所以一定要重视。

进入游戏初期,玩家资金相对于

時間	训练内容
1周前	連携
1周后	コンディショニング
2周前	セットプレイ
2周后	休养
3周前	連携
3周后	コンディショニング
4周前	スタミナ
4周后	休养

紧张的前期比较宽裕,这个时候可以开始购置一些训练辅助设备,缓解球员训练的疲劳,各种身体训练设备以及提高連携的咖啡屋等,有了这些东西,玩家可以放手加大训练力度,加入一些对战训练,就算只休息一次,也不会轻易就罢休。

時間	训练内容
1周前	攻击练习
1周后	連携
2周前	システム練習
2周后	コンディショニング
3周前	守备练习
3周后	セットプレイ
4周前	红白战
4周后	休养



以成长,而持续2室的球员从18岁到39岁整个球员生涯都能保持相当的成长速度,不过这种成长类型的球员相对较少,所以对持年轻球员,玩家需要的是多 耐心,少 浮躁,当你真正从青年队培养出 一位世界级球星时,那种成就感不言而喻,这也是球队系列最大的乐趣之一。



年齢階級	成長1	成長2	原 成長1	原 成長2
16-18	現在はまだ少し伸び悩んでいる様子	まだ全く伸び悩んでいる様子	すでに少し伸び悩んでいる様子	すでに少し伸び悩んでいる様子
19-21	若手ではあるが伸び悩みを感じている	若手ではあるが伸び悩みを感じている	若手ではあるが伸び悩みを感じている	若手ではあるが伸び悩みを感じている
22-24	伸びつくりとだが力をつけてきている	まだ伸びは大きい伸び悩んでいる	伸びつくりとだが力をつけてきている	伸びつくりとだが力をつけてきている
25-27	日進月歩に能力が高まっている	最近急激な伸びをみせている	日進月歩に能力が高まっている	最近急激な伸びをみせている
28-30	高いレベルで成長している	高いレベルで成長している	高いレベルで成長している	高いレベルで成長している
31-33	今がまさに成長のピーク	ピークとして最高の伸びをみせている	今がまさに成長のピーク	今がまさに成長のピーク
34-36	更なる成長が期待できる	更なる成長が期待できる	更なる成長が期待できる	更なる成長が期待できる
37-39	成長力は落ちたが成熟期	以前より伸びは大きい安定した伸び	成長力は落ちたが成熟期	以前より伸びは大きい安定した伸び
40-42	伸びは安定しているが伸び悩んでいる	伸びは安定しているが伸び悩んでいる	伸びは安定しているが伸び悩んでいる	伸びは安定しているが伸び悩んでいる

年齢階級	特徴1	特徴2	特徴3	特徴4	特徴5
6-18	「まだ少し伸び悩んでいる様子」	「まだ少し伸び悩んでいる様子」	「まだ少し伸び悩んでいる様子」	「まだ少し伸び悩んでいる様子」	「まだ少し伸び悩んでいる様子」
9-21	「若手ではあるが伸び悩みを感じている」	「若手ではあるが伸び悩みを感じている」	「若手ではあるが伸び悩みを感じている」	「若手ではあるが伸び悩みを感じている」	「若手ではあるが伸び悩みを感じている」
22-24	「伸びつくりとだが力をつけてきている」	「まだ伸びは大きい伸び悩んでいる」	「伸びつくりとだが力をつけてきている」	「伸びつくりとだが力をつけてきている」	「伸びつくりとだが力をつけてきている」
25-27	「日進月歩に能力が高まっている」	「最近急激な伸びをみせている」	「日進月歩に能力が高まっている」	「最近急激な伸びをみせている」	「最近急激な伸びをみせている」
28-30	「高いレベルで成長している」	「高いレベルで成長している」	「高いレベルで成長している」	「高いレベルで成長している」	「高いレベルで成長している」
31-33	「今がまさに成長のピーク」	「ピークとして最高の伸びをみせている」	「今がまさに成長のピーク」	「今がまさに成長のピーク」	「今がまさに成長のピーク」
34-36	「更なる成長が期待できる」	「更なる成長が期待できる」	「更なる成長が期待できる」	「更なる成長が期待できる」	「更なる成長が期待できる」
37-39	「成長力は落ちたが成熟期」	「以前より伸びは大きい安定した伸び」	「成長力は落ちたが成熟期」	「以前より伸びは大きい安定した伸び」	「以前より伸びは大きい安定した伸び」
40-42	「伸びは安定しているが伸び悩んでいる」	「伸びは安定しているが伸び悩んでいる」	「伸びは安定しているが伸び悩んでいる」	「伸びは安定しているが伸び悩んでいる」	「伸びは安定しているが伸び悩んでいる」

球员评价篇

由于球会5中取消了上代在对战模式中查看球员对战评价的设置,同时也无法查看球员P值,要判断一名球员的能力就只能通过查看球员评价来推断了。评价一般有两条,第一条是球员目前实力的一个总的评价,而第二条则决定球员的成长类型,综合两条来推断这名球员的价值,比如一名球员的现阶段评价为「世界十分适用」,查看成长评价后推断其为持续型成长的球员,那么这名球员还有一定提升的空间。球员评价中有一类特殊的,拥有特殊评价的球员,一些球

员因为自身特点非常突出,会有一个只属于他自己的特殊评价,不需要注意的是并不是拥有特殊评价的球员就一定足强力球员,不过如果在初期就能挖掘到,还是值得一用。当然这种判断球员的方法也只适合了解一名不认识的球员,一些对建立王座球会起决定因素的关键球员,这些名字才都是作为球队经理人的你绝对不能忘记于胸的,一旦发现就不要错过。下面就把这些具有潜力的强力球员推荐给大拿。

推荐球员按照球员P值的高低排列,



P值为隐藏数值不可见,它直接决定了球员的能力,括号中的星级代表该球员能够达到全33项能力中可以达到的最高星级,例如司本茂茂为5星级,他就有5项能力可以达到最高,注意一下。

分别为「シュート精度」、「シュートテクニック」、「総能力」、「攻守意識」及「中央適正」。相对来说,星数更为重要,玩家需要的时候需要

海外强力球员推荐名单

位置	選手名	所属球队	国籍
GK	レマン (多量)	ノアロントFC	ドイツ
	チェフ 山崎	チエールFC	チェコ
	シエウ・ギン (高天)	ニューカッスルFC	アイルランド
	カシヤナス (卡西利亚斯)	マドリドFC	スペイン
	クペ	リヨンFC	フランス
	カンパニョロ (カ纳瓦罗)	マドリドFC	イタリア
	ネスタ 内斯塔	ASミラノ	イタリア
	マラツツィ (马特济奇)	ミラノFC	イタリア
	キプ	ローマFC	ルーマニア
	アビダル (阿比达尔)	リヨンFC	フランス
DF	クリス 克雷斯	リヨンFC	ブラジル
	ブジョル 喬治	FCバルセロナ	スペイン
	ザンロツタ (普布罗德)	FCバルセロナ	イタリア
	ダニエル アウベス (阿爾維斯)	FCバルセロナ	フランス
	ヨーン・テリー (特理)	チェルシーFC	イングランド
	シャビ 哈維	FCバルセロナ	スペイン
	イエニエタ (伊涅斯塔)	FCバルセロナ	スペイン
	マケレレ 馬基列	チェルシーFC	フランス
	ランバード (蘭德)	チェルシーFC	イングランド
	バツク (巴特)	チェルシーFC	ドイツ
MF	C.ロナウド C.罗纳尔多	マンチエスタ FC	ポルトガル
	ダウニング 康宁	ミドルスブラFC	イングランド
	ジェラード 杰拉德	リヴァプールFC	イングランド
	ガトウ ゾ (加图索)	ASミラノ	イタリア
	カカ (卡卡)	ASミラノ	ブラジル
	ヴェラ (维拉)	ミラノFC	フランス
	デロツシ (德罗西)	ローマFC	イタリア
	ヌイデール (斯内德)	アムステルダムFC	オランダ
	コグ (科库)	FCアイントホーフェン	オランダ
	クロゼ (克罗斯)	FCブレーメン	ドイツ
FW	ボドルスキ 波多尔斯基	ミュンヘンFC	ドイツ
	メシシ (梅西)	FCバルセロナ	アルゼンチン
	アエロ (阿奎罗)	ACマドリド	アルゼンチン
	トレス (托雷斯)	ACマドリド	スペイン
	ティエリ・アンリ (亨利)	ノースロンドンFC	フランス
	クワウラ 夸夸	リヴァプールFC	イングランド
	ベラミ 贝拉米	リヴァプールFC	ウェールズ
	ロウバ 罗巴	チェルシーFC	コトジボ瓦尔
	ロフベン (罗本)	チェルシーFC	オランダ
	ルニ (鲁尼)	マンチエスタ FC	イングランド
FW	イブラヒモビッチ (伊布)	ミラノFC	スウェーデン
	トフアイ (托夫)	ローマFC	イタリア
	バルベル (巴贝尔)	アムステルダムFC	オランダ
	フンテラー (亨特)	アムステルダムFC	オランダ
	バウレツ (保来路)	パリFC	ポルトガル

小贴士

河本鬼策何许人也？

884 6名田雄	元*7	833 3喜崎光	右/中/元*7	858 7市野沙3	中/中/普/3	790 本山善彦	中/中/普/4		
885 3京崎光	中/中/普/4	857 3菊田真	中/中/普/4	775 8菊田真	中/中/普/4	781 0中一仁	左/待/普/1		作为球会系列的最强前鋒，
886 2横村實治	持/待/元*	831 3西村浩三	中/中/普/4	856 中村健治	中/中/待/元*	773 3喜寿市郎	左/元*/10		虎其空并不是 一位完全空程進
873 3木元光一郎	中/元*	830 8曾本浩二	中/中/普/4	855 村岡安實		774 3橋本秀夫	左/元*/6		空其空其，他的真身身份空其空
877 田樂光秀	中/元*/7	829 2蒲田清	右/元*/2	854 藤山哲也		756 本田健吉	右/普/8		球上的传奇球星基本邦茂。甚
870 栗野也	元/5	829 田井文朗	中/元*/5	854 江上川剛夫		751 中田正	左/普/4	8	1944 年出生在京京都府，
869 3野寺敏夫	普/普/2	829 森口忠	左/普/元*/2	853 白井健世					
867 3岛田元一	左/元*/5	827 7井井秀男	右/普/元*/1	851 岡田八雲					来日本国家队出战75次，成
866 田南 哉	待/普/1	823 1三井和	右/待/元*/9	851 八木宏		881 1新村辰彦	中/中/安/7	1	球，如果算上S級比賽，共出
865 田田典三	左/元/5	820 3宗田宗	中/元/5	848 久保隆		876 6三井浩	中/中/普/5		次，射入153球，10年内存得7
867 8坂本三	早/元/4	822 3藤田大	中/元/5	846 6佐々木		877 1高木健	中/中/待/元*	8	最高级别的联赛射手并自认是「
855 6坂本 朗	早/元/6	823 2村上隆	部/中/中/待/元*	844 4西条一		869 8山田正	中/中/待/元*	8	不高的天才前鋒。曾本邦茂对于
849 岩下隆太郎	普/普/2	817 1林弘忠	左/元/5	841 1月1良		862 田南洋文	中/中/安/元*	6	球最大的贡献来自代表日本参加
846 和田和雄	持/待/元*	812 安田 朝	中/中/普/6	840 金中健二	右/元*/3	862 中木文太	中/中/普/元*/7		奥运会，期间富士队队内
838 3松田源太郎	持/待/元*	811 1柱谷 浩	中/中/普/5	840 5佐藤 博		862 田南文太	中/中/元*/5		的球员，职业生涯最后负于当时
834 松成光二	普/普/1	809 8兴美善	右/待/元*/4	840 寺野隆		862 2寺野隆	中/中/待/元*	8	埃的卫冕王菊川俊夫获得第3名
830 3井井健治	持/待/元*	807 8崎下隆	左/元/4	840 0藤崎喜	中/中/早/元*	861 1冲谷仁	中/中/元*/4	1	的球员，以个进球在预选赛里最
827 1井井和彦	早/元/6	807 8田田洋	左/中/普/1	839 木田宏志		861 1野村正			战绩。直至现在在这项有JSL个
822 2南川 秀男	元*/7	806 6大崎光	中/中/待/元*	837 4谷正司		861 日本田			人球纪录的保持者仍继续为推
805 曾本 普/普/2		809 7染谷孝也	中/中/早/元*	835 5五味英明		861 野村秀			球运动而努力着。
802 2山口祐	普/普/元*	806 4三宅孝	中/中/元*/7	834 3井川和	中/中/待/元*	851 小幡隆彦	中/中/待/元*	5	
795 A崎正明	普/普/2	794 4田田浩吉	中/中/普/普/2	832 2前 秀雄		857 野岛武志	中/中/元*/3	1	
		793 2堤忠治	中/中/元*/3	832 3井 田田光	元/6	858 藤原武志			
OF		779 中田清二	中/中/普/元*	831 3本木隆	左/元/4	854 田巴克			
84 6首名光雄	中/中/早/元*	775 2阿部哲也	左/普/元/4	831 75村健治	中/中/元*/2	854 藤村八彦	中/中/元/4		
843 5井井雄	中/中/普/元/5	749 8井井隆治	左/普/普/4	831 1福永龙	中/中/普/元/3	853 3福永文二	中/中/安/元*		
841 加门通也	左/待/元/1			82 8中田正	中/中/元/2	852 村健健吾	中/中/待/元*/3		
841 1山忠义	左/普/元/3	870 0工藤介介	中/中/待/元*/4	823 2高橋隆	中/中/元/3	851 石川直雄			
838 木本輝司	中/中/早/元/7	867 2南田祐治	右/早/元/4	822 2山田正一	中/中/普/元/4	847 牧田良平			
837 今柳豊	右/普/元/4	864 猪俣良典	中/中/元/6	821 0野村一	中/中/元/1	846 6日居正典			
836 中田亮三	左/元/2	840 8喜村光二	中/中/待/元*/5	819 野野功	中/中/待/元*/2	846 6大塚邦太	中/中/待/元*/4		
833 3田田正	左/元/2	865 青川光也	中/中/元/5	819 宮野英美	中/中/普/元/1	846 6平塚健一			
833 3藤山 隆	中/中/元/4	858 藤原院宗	中/中/元/5	796 0小室真美	中/中/普/元/1	846 6福本 一			

让我们也做一次上帝

■3.15. 和玩家无关?

每年的315都是消费者扬眉吐气的节日，然而对中国电竞业的消费者——玩家而言，却是一个尴尬无奈的话题。

拍着胸脯保证的“终身服务”原来需要高昂的代价，随便抛买回来的竟是二手翻新机器，机器出问题只能低价折价陷入“换购”的怪圈，“原装进口”的主机竟然是调包的假货。这种种的怪现状想必每个在不买贵、消费电子产品的人都有所耳闻，也有所求。这些水涨消费的者感到就像个怪圈牢牢地锁住了善良的玩家，成为他们挥之不去的梦魇，消费者起码的保证也只能成为空谈。

红货的出现，为玩家

選擇。

今年315前夕,为了了解行货游戏产品的服务情况,我们特意约请神游客服部主管Kevin先生谈一谈行货的做法。

“就在这两个星期，我们客服部接到的投诉建议的数量比平时陡然增多。”Kevin 一上来就谈起了他们遇到的“怪现状”，在后来例行的周会上，Kevin 才发现这些投诉原来九成都是水货相关的。有顾客购买的水货NDSL电源出问题后，电玩商不给保修、要取出钱请神户代修有顾客慷慨地点了种种问题后，才发现

现自己购买的是水货。有顾客在遇到水货遭店家拒修后，忿忿地要神游帮助主持公道……“误会虽然能够解释，但是水货售后产生的压力却转嫁给了神游，再加上商户的不正确引导……这些都给神游造成了困扰。”Kevin说道。

■一个电话，解决80%的问题

那么购买了行货主机的用户遇到质量问题，应该怎么办呢？我们就这个问题询问了Kevin，他的第一反应就是“顾客为什么不直接拨打我们的客服热线呢？”

* 我们有7、8小时的客服电话热线0512-62883599, 有24小时接受咨询的网上客服信箱, 顾客还可以给我直接来信, 每种方式都能让客户很方便地找到神游。*

的确,从神游客服热线的数据分析也可发现,截至去年12月以来,前一位的沟通方式分别是email、电话以及普通信函。而前两者的比例高达90%多,这说明,这两个方式是被用户所接受的,也

但是据Kevin的经验,许多在电玩店购买神游主机的用户还是习惯去店里解决,而Kevin的建议是遇到这种情况,直接联系神游的客服热线,也许就会减少

“其实，只要一个电话，根据我们的经验，80%的问题都能顺利解决”

事实上,购买了行货主机,即便遇到经销商撒拒这样的问题,只要相关的单据保留完整,依然可以获得神游完善的售后服务。Kevin举了一个例子:“去年,一位机器出现转轴裂键的用户在经过维修站的鉴定后,虽然因经销商撒拒找不到商家了,但通过神游的客服热线依然得到了维修和赔偿。”

■ 现在也要“人口扩大论”

从神游提供的数据库里,我们发现了另一个有趣的现象。使用神游客服服务的顾客年龄中,除了65.79%为7-22岁的青少年以外,老年人的咨询量竟然也占到了33.28%。难道任天堂“游戏人口扩大论”的伟大战略已经在咱中国率先实现了?

Kevin的解释让我们豁然开朗。原来，神游的客服热线除了解决售后问题之外，更承担着售前咨询的服务。很多时候，这些问题的来源正是孩子的家长。“有次，一个家长看小孩子沉迷游戏，本想指责神游，却在神游客服的帮助下获得了控制孩子游戏瘾的小锦囊。”

当然除了这些“意外”的心理咨询电话之外，神游最擅长的还是帮助家长如何选择适合孩子的游戏，这其中中老年人用户会非常多的原因。其中的一个故事就是佐证。去年一位老人打电话来，要给远在山东的小孙子买一台游戏机，希望神游能够帮助他选择一款合适的并且寄到小孙子手上。客服工作人员耐心细致地和老人解释了各个游戏机的特点，并帮助老人联系到经销商，主动送机上

■行李服务，细节决定一切

最后，我们和Kevin提起，在

在购买行货主机后遇到了维修拖延的问题，Kevin不由一笑，说道：“其实，我们神游的客服人员也许是做‘好管闲事’的了，如果遇到用户咨询却一推了之是闹弄不了的，这是内部交叉监督机制的作用。”

Kevin 提了一个例子：“一次北京的维修点收到了一台送修的神游机，虽然用户说明的是摇杆问题，但是在经过维修人员细心的检查后发现，原来这个机器的ABC按键橡胶垫也因长久磨损而存在一定问题，这个潜在的问题将来发生可能要超过保修期，至于这个‘可修不可修’的问题，维修人员不仅向用户主动提出还一并修缮了。”

一块小小的橡胶垫虽然价值不高，却足以让我们看到行货的优势所在，当然，有的用户依然还会贪图JS“立等可取”的维修服务，但是人究竟能有多少好运气呢？

■尾声，让我们做一次上帝

采访结束了,给我们的第一感觉是:消费习惯也许不是一时能改变的,但作为消费者,必须建立“服务也是产品价值的一部分”的意识。

其实享受上帝的感觉并不难，买一台行货主机，然后拨打“0512-62883599”，当你听到“你好，神游客服中心很高兴为您服务”时，你已经成为了上帝。

寂静岭

口述/小海 Vol.02

潜伏在记忆深处的恐怖回忆

哈里为了寻找女儿只身来到一个不可思议的地方。这里的一切都充满了谜团。怪物、野狗和空无一人的小镇。哈里现在能做的就剩下活下去。最后再想办法把女儿救出来。

希比利亚咖啡厅后，哈里就从椅子上站了起来。他把手枪放进裤兜。然后离开餐桌，重新审视这个房间。

餐桌和柜台上留有几杯没有喝完的咖啡，厨房里摆着做了一半的三明治。没有一点杂乱无章的样子。顾客与服务员就像是突然离开了一样。

恐怕不光是警察局，整个城市都是这个样子。在拥有两百万居民，节假日每天都要接待三千多人次观光的这座小镇上，究竟发生了什么事，使这么多人离开了。而且这么多人同时离开城市的时候，不但没有新闻报道，就连相邻城市的警察也不知道。

难道政府在此驻扎有秘密军队？因为发生生化武器泄露，小镇居民被强制隔离？

不对，那姓说的话，小镇就会被戒严，普通人无法进出。附近公路上来往的车辆也全受到警告。

实在难以想象，这两万二千多人在小镇的哪个地方躲藏。如果寂静岭的居民没有离开这座小镇的话，那么他们就是在空气中蒸发掉了。

哈里苦笑了一下，觉得自己的想法不切实际。不能把周围发生的这些情况看成是超自然现象。虽然哈里有过阅读科幻小说的经历，但那怎么也不能改变他的世界观。他完全拒绝那种想法。但是事实让他不得不相信。

就在这座小镇里，潜伏着不可思议的东西。那个袭击过他的怪物。

哈里在柜台上发现了寂静岭的观光手册。上面还有这家咖啡厅的广告。并且把咖啡厅的位置标在了地图上。咖啡

厅的对面是南北走向的贝克曼(バツクマン)路，哈里就是从贝克曼路开车过来的。

哈里把手叠好，放进口袋里。就在决定出门，手刚碰到门把手时，耳边忽然传来一阵碰撞声。原来是咖啡厅里餐桌上的收音机发出的。

哈里走过去，看见收音机的开关直开着。看起来就像收音机的主人正在听广播时突然离开了。本来噪音很小的收音机，怎么一下变大了呢？那个女警官说的什么“异常情况”看来不像是玩笑……听着收音机里的噪音，感觉很不舒服。这噪音似乎就是那种能够撞击人心理的声音。

就在哈里琢磨的时候，噪音突然升高，同时咖啡厅外传来鸟拍打翅膀的声音。目光扫过窗户外，听到嘶的一声。又一个可以称之为“怪物”的东西。刚才才袭击过哈里不一样，但外形依旧丑陋。

“它”落在咖啡厅前的路上，合上翅膀。它那个样子就像是受到虐待后的大型鸟类一样，有一点阿猫阿狗似的动作。再次从它的声音还是外形来看，感觉不像鸟类。动物学家们也许会对这种新物种的发现感兴趣，但是哈里开始觉得恶心了。

它翅膀和身上的羽毛好像都脱落了，外面只剩下巴巴的皮肤。咖啡厅里仿佛也弥漫死亡、腐烂的气味。本来注目观看的哈里察觉到了危险，赶忙蹲下身子，藏在窗户下面。原来那只怪物向咖啡厅走来了，好像引起了它那狰狞目光的注意，就会被枪掉掉似的。

哈里的后脖窝紧紧地贴着窗户下面的墙，为了不让自己被发现，还屏住了呼吸。像是同席次的哈里开玩笑一样，餐桌上的收音机再次发出噪音。哈里意识到把收音机关了，就会让它安静一会，但他的手一旦伸出就会让被窗户外面的鸟发现。

再次响起那低沉打声音。兹。好像指甲从玻璃上面刮过一样的声音。怪鸟飞走了。

哈里含着胸慢慢抬起头，战战兢兢地向窗外偷看。确认“鸟”真的飞走了，然后才取出那个收音机。收音机发出的噪音也渐渐小了，现在几乎没有动静了。

哈里再次鼓起勇气，走出咖啡厅。寂静岭在蒙蒙雾中，诡异的气氛一直没变。用耳朵聆听，听到的也只是能够给塔楼的感觉……之外什么都没有。不对，好像有狗叫。

哈里加快跑步的速度，顺着贝克曼路向北走，到达费恩尼路后，向西行。马上就来到了大堆挖出来的煤面前，旁边是一扇

铁栅门。铁门的旁边蹲着仿佛守护王国之门的犬使一样的狗。注意到有人靠近，狗便慢站起来，向哈里走过来。

“刚才的叫声就是你吧？”哈里想用手摸摸它的头。狗就在前面，哈里想着看能不能帮助它。想到主人都不管它了，哈里觉得挺可怜。

哈里越走越近，大雾越来越薄，狗的样子也越来越清楚。

这还不只是狗。它的外表根本不像狗。不知道是不是得了皮肤病，还是刚刚从火里逃生。身上的毛不是腐烂就是脱落，皮也开始剥落了。哈里实在是看不下去。而且它也不像普通的狗那样，想得到人的同情时握一大把肉。是不是遭遇了什么问题，还是得了狂犬病。“狗”向哈里显出敌意。

放在夹克的收音机开始发出警报。不久刚才那只鸟靠近时一样，发出了相同的噪音。哈里想，恐怕是怪物体内有某种电磁波，会在靠近收音机时发出噪音。

怪物的嘴唇开始腐烂，能从中间看见它的牙齿。它发出低吼。带着恶意的低吼，透过大雾，空气里飘浮着腐烂死亡的气息。哈里的鼻子感到强烈刺激。

“别动”哈里后退几步。“别过来！”快走开！”哈里拔出手枪，“狗”一跃而起。邦！哈里没有瞄准的时间，不知道子弹打到哪里，枪枪的手差点被牙齿咬到，布满血丝的手腕差一点插进了哈里的手腕。幸好及时撤回手，只是袖子咬住。哈里开始用脚踢狗。鞋尖踢进狗的体内。狗发出一声惨叫，牙齿松开了咬着的袖子。

本来哈里的内心非常不愿意这么虐待动物。但对于突然袭击的恐惧，战胜了哈里的内心的善心。握紧手枪，瞄准目标。哈里在它的咒骂声中，开枪，两枪，三枪。一口气把弹夹内的15发子弹全部射光。

着空气。过度紧张加上用力过猛，全身都像石头似地动不了了。

犬使仰起了头。它没按照哈里想的那样一动不动，又开始低声嘶吼。他拿起手枪对准了疯狗。但是，弹夹里已经没有子弹了。疯狗开始恢复生肌，好不容易站了起来。疯狗确实慢慢恢复了，这样下去的话就麻烦了。

哈里强打精神，靠近疯狗。运满全身的力气猛踢疯狗。“气胆触碰到犬使的身体，感觉非常不好。哈里不相信自己能做出虐待动物这种事。

疯狗看起来是再也起不来了，哈里也懒得坐在马路上。眼前躺着的尸体已经被踢扁了。尸体同他刚来时看到的狗的尸体一样。关于那个尸体的疑问终于清晰了。但哈里觉得没有多大意义。哈里告诉自己，这只是两只患了同一狂犬病的狗，目前为止所有出现在我面前的东西说明——寂静岭的其它地方还存在着这种东西。

哈里仔细思索如何进入铁门后的屋子。但铁门的锁非常结实，根本就打不开。也许是为了防范，两个窗户都建得很高的位置。就连哈里伸长手臂都够不到，就更不要提小孩了。

哈里想看看是否能找到其他的方法，于是围着屋子转了一圈。没有任何收获。哈里觉得非常失败，停下了下来。忽然感到没有了干劲，于是停下了，低下了头随便看了一眼。

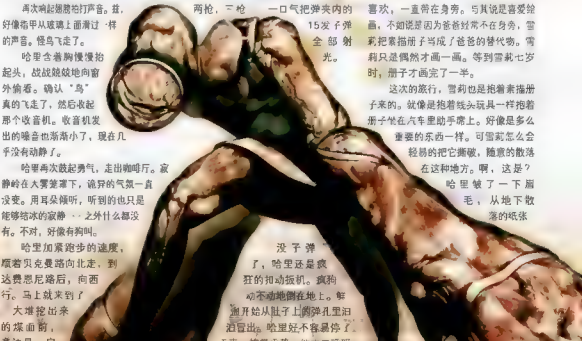
有堆纸片？刚才经过时怎么没有看到。哈里蹲下身，捡了起来。上面有用蜡笔画的漫画史努比，有教堂中的新娘，有飘在天上的气球和一只，一个满是花朵的花坛……都是一些很熟识的画面。最重要的是那张使用绿色画纸画出来的人脸。

这些随意散落的纸片是雪莉的东西。这是雪莉五岁时，哈里送她的生日礼物，一本素描练习册。雪莉非常喜欢，一直带在身边。与其说是喜爱绘画，不如说是因为害怕经常不在身旁，雪莉把素描当成了爸爸的替代品。雪莉只是偶然才画一幅。等到雪莉七岁时，册子才画完了一半。

这次的旅行，雪莉也是抱着素描册子来的。就像是抱着玩具娃娃一样抱着册子坐在汽车里求助于手。好像是多么重要的东西一样。雪莉怎么会轻易的把它撕破，随意的散落在这种地方？啊，这是？

哈里发现了一下面毛，从地下散落的纸张

没子弹了，哈里还是疯狂的扣动扳机。疯狗一动不动地倒在地上。鲜血开始从脖子上的弹孔里流出来。哈里好不容易停下了下来，恢复平静。他大口呼吸



弦乱弹 而玩游戏成了罕见行为

第二回 不玩游戏

“不玩游戏”是时下游戏圈内部颇为时髦的一句话。某知名电竞网站上经常会有网友发帖，感慨自己“找不到以前玩游戏的感受，对游戏不再感兴趣了”。云云，周而复始，以至于被大家称作“月轻站”。在论坛上谈业界、聊主机，侃侃而谈的比比皆是，更有大把的人在游戏论坛里谈爱情、谈人生、谈财富、炮地炮地，唯独少有实实在在地讨论游戏。“玩游戏”成了游戏论坛不会开口的行话，而“不玩游戏”则成为主流，实在是再难得。

“不玩游戏”的理由多种多样。忙工作、忙挣钱、忙谈恋爱，或者不是因为忙，只是感到新游戏、特别是新世代的游戏不会合胃口，又或者，根本就是电子游戏失去了兴趣。最后一个理由是在论坛上颇有普遍性，也是对游戏失去兴趣的原因，多半归为“年龄增长”。岁数大了、见识多了、兴趣广了，自然就比不上电子游戏好玩的多，不胜枚举。这也就是“不玩游戏”了。

“玩游戏”很正常，“不玩游戏”也很正常，原先“玩”而现在“不玩”更是正常。不过，在游戏论坛大谈“不玩游戏”就有些奇怪。这就像好人在影戏论坛上谈摄影、摄影论坛上谈摄影，时政论坛上谈时政一样。能有时闻、精力、兴致都在游戏论坛上，那就算是游戏爱好者一员。依然爱好游戏却不“玩游戏”，不算笑话，也算是一个怪论。

客观地说，这些并没有真正离开游戏圈，而只是转职成了其他角色。

一种角色为“收藏家”。中盒的软件、硬件乃至周边器材，都成为他们收藏的目标。年代愈久，他们则愈趋之若鹜。由于以CD、MD、NEOGEO等主机的卡带对他们来说意义甚大，收藏家们通常会使用各种手段、利用各种渠道，不惜花重金来买到他们认为有收藏价值的东西，而这些人他们付过天价的东西，在别人眼里可能只是一

台过气淘汰的主机，或者一盘图像、音效都很粗糙的游戏卡。曾有人花了十多元，收入NAMCO公司(即老BATTLE CITY)原版的，很多人也许会觉得不可思议，因为现在在电脑模拟器上就可以很容易玩到这个游戏，而且还是免费的。就算不玩模拟器，买一张某某合组的卡带，也最多十来块钱，游戏还比这十多多元的卡带多得多。但收藏家就是收藏家，他自有其独特的想法。对他来说，花重金买来的就是这“原版”，至于里面的游戏内容，他可以玩，也可以不玩，甚至可以收藏着这张卡带继续玩模拟器或者组装机。收藏家最看重的是“惜念说”，“箱”就是包装盒，“说”就是说明书，“箱”、“说”、“卡”三合一，乃是最高境界。对普通人来说，缺了“箱”、“说”不要紧，缺了卡可是万万不可的，但对于收藏家来说，没有“箱”、“说”的“裸卡”，就变得更不值钱。也就是说，收藏家为套正版中古游戏所付出的天价重金，其中占绝大比例的是只是个成本很低的塑料盒和几张印刷纸而已。

收藏家大都由上了点年头的老玩家转职而来，不过中间有一批人从收藏月玩，这就不纯粹是“收藏家”了。个纯粹“不玩游戏”的收藏家，在他重金买到中古游戏卡之后，便会将它供起来，而不是日使用一下，充充多少会有磨损，这样就不完美了。而精致的包装盒一旦拆开，完矣也破败了，所以最好的办法是连包装盒也不要拆，就直接供在家中藏品柜。正收藏家说这张卡本来就不是为了玩它，所以，精美包装式游戏卡是一块集成电路还是一块木头其实并无区别。

纯粹的收藏家也不会囤积藏品，待价而沽。他们收集这些电子玩产品只是为收藏，而不是为了在它们涨价后抛售赚一笔钱。做出这种行为叫做痴人，而不是纯粹的收藏家。无论如何，收藏家虽然有些许独行，但某种意义上还是蛮可爱的。

另一种成为FANS，这个外来词是指“狂热的拥护者”，现在已经拥有很多可爱的绰号了，比如“饭饭”、“粉粉”等等。物以类聚，人以群分，玩家因为喜欢某些游戏，进而喜欢上这些游戏的创作公司并进而成为“公司饭”，这很正常。有的玩家因为喜欢的游戏大都出在某个主机上，进而喜欢上这个主机而成为“主机饭”，这也正常。不过现在声音最大、精力最充沛，闹得最欢的却不是这类人，而是那些“不玩游戏”的“粉粉”。

“不玩游戏”的粉粉，异常执着地拥护某个公司，但绝不会去买这个公司的游戏。他们同样异常执着地拥护某个主机，但自己却根本没买过这个主机。不过这并不妨碍他们对崇拜偶像的忠诚。事实上，他们玩游戏的兴致要热、更非理性。“不玩游戏”的粉粉把自己的命运完全跟偶像绑定在了一起，世界的任何风吹草动，都会影响到他们的喜怒哀乐。偶像的主机要公司有了利好消息，立即令他们欣喜交加，激动万状。偶像的主机或公司若是出了不妙的传闻，他们便焦虑不安、寝食难安。当然偶像公司盈利不全令他们多赚分钱，但他们却天天盼着偶像公司财报盈

表节节攀升，虽然他们根本不会去买偶像公司出品的产品，但他们仍会长期期待偶像公司的主机能大卖特卖，畅销霸占全球。因为在他们的潜意识中，已经和偶像公司融为一体，即便他们根本不买偶像公司的用户。

这些粉粉对偶像赤胆忠心，更对其“对立面”的粉粉誓不两立、死仇死怨、穷追猛打。早先世嘉、任天堂之争，是铁杆玩家之间的争斗，尚有着礼节。如今索尼、微软、任天堂、主机粉粉之争，则因充斥着“不玩游戏”者而极度火爆混乱。对于“不玩游戏”的主机粉粉而言，他们最大的“奥”便是看到对立的“不爽”。他们将日以继夜地盯着，论坛上宣传自己的偶像，打击对手的偶像。他们不获其地也证明自己的阵营千金无重，而对立派的阵营则穷途末路，仿佛马上就要崩溃了，弄到这种地步，他们便从以冷静、客观、理智，由于不玩游戏，所以他们对以对立派的真实感变为“敌”的论调，便不是从大量事实中分析、评论，甚至不惜断章取义、编造作假，只求能将其作为大規模宣传武器来操持了。

就像某些女性粉丝从不在于她们的偶像会不会跟本一样，“不玩游戏”的主机粉粉也不会去在乎偶像公司有没有自己喜爱的游戏，他们选择自己的阵营，或者是通过口水战，送入多势众的加入，或者是玩“个性”，选择那些势力薄弱的去证明自己的“眼光独到”。不过，这些粉丝们拼死拼活，尚能为他们的偶像争得荣誉，而“不玩游戏”的主机粉粉们，却对三大主机的市场之争起不到任何影响。其实，他们要捍卫的偶像不是游戏，也不是主机，不是他们的偶像公司，他们要捍卫的只是他们自己。

还有一种人，很习惯在公众场合有意识地宣布自己“不玩游戏”。那些无厘头的言论大同小异，这种人多半是男人，而且是有相当资格的人。早先他们也曾是一个执着的玩家，如今说出这番话来，正印证了“我当年当哥好多年”的意味。这些人热衷于展示他们在哲学、政治上的独特见解，热衷于展示他们所掌握的知识，获得他们的地位，仿佛他们已经开始厌倦了游戏。有意思的是他们的见解，成就，地位虽然跟游戏都没有关系，却偏偏选择在游戏论坛上发表。这就类似于有自毁倾向之嫌了。当然，在他们的意识中，仍然放不下那种把玩游戏当作侮辱的优越感，所以他们要用“成就”来证明自己已经脱离了“堕落”的游戏群落，而成为高尚的阶级。同时他们又是很不自信的，他们完全可以因为“不玩游戏”而去获得有意思的成就，现在却偏偏沉迷于游戏论坛，在群以游戏迷、御宅族为主体的不成熟少年面前展现自己的“成熟”，表现自己高人一头的感觉，这多少有点可笑。

说到底，整天将“不玩游戏”挂在嘴边的人，内心还是对游戏太执着，太把游戏当回事。电子游戏也就是个消遣工具，跟影视属于同一类型，不用刻意地去惦记它，也不用刻意地去忘记它。当你在专注于事业的时候，你自然会忘记它。当你闲下来的时候，你依然能享受到它给你带来的快乐。同样，这跟年龄无关。

电子游戏是个消遣艺术，跟影视属于同一类型，不用刻意地去惦记它。

张弦专栏
Vol.002



张弦，上海人，国内资深影评人，《南都》的签约作者，现担任国内众多热门影视剧的撰稿工作。擅长电影评论，通过他的文字，可以感悟到影视的本质所在。



纯粹的收藏家也绝不会囤积藏品，待价而沽。他们收集这些电子玩产品只是为收藏，而不是为了在它们升值后抛售赚一笔钱。

病得不轻 80后的年轻一代玩家 可能没经历过那种场面

近日整理书柜时无意间找到, 八年前的日记(FAMI通), 信手翻到其中篇名为《游戏综合台》的专题文章, 当初看来毫无感觉, 如今读来却是别样意味上心头。逐一将文中所述诸多游戏玩家的典型状况对照自身, 却意外发现本人原来早已经是病入膏肓, 不可救药了。

“记录病”恐怕是在本人身上持续时日最长且已经引起众怒的恶疾了, 该病症的早期甚至可以达到追溯到初中的时代。早年所谓的红白机与字卡都是使用纽扣电池作为记忆电源的。电池耗尽则意味着玩家将过去所有的努力全数丢弃, 那种滋味用歌哭无泪来形容是恰恰当不过的了。到了SFC磁碟机全盛的包租房时期, 许多人都接插磁碟机的电源来节省电力了(记录病)。上世纪90年代初正值中国经济大腾飞的时期, 矿泉水被当成“贵重”的社会问题, 在上海这样的大工业都市尤其甚, 跳闸和拉电成了家常便饭。由于磁碟机使用半导体内存为临时记忆载体, 电源断电则未保存的游戏内容也会随之灰飞烟灭。80后的年轻一代玩家可能并没有太多人曾经经历过那种“惊心动魄”的场面, 每当电表发出哒的一声轻响, 随即所有人面前的彩电屏顿时完全失去了光彩, 如果反应是迟钝的话, 磁碟机的铁马上又会发出嗷嗷的惨叫声, 意味着所有的一切都将从头开始。当然, 在夜晚发生跳闸或停电则更兼具戏剧观赏性。正当人声和游戏音乐声交杂鼎沸之时, 忽然间完全陷入一片漆黑, 周遭顿时变得鸦雀无声, 那种短暂的静寂让人感到莫名的寂寥, 仅仅十数秒钟时间, 哀叹声与怒骂声便又此起彼伏……

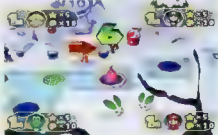
粗略算来, 笔者当年因停电损失的游戏进度之说也有数百小时吧, 有时候一天之内连遭劫数也是司空见惯的事

情, 久之便由惊弓之鸟变成了神经质。每次玩游戏必先向老管家索磁碟以备随时存盘, 不知不觉间存盘记录的时间间隔越来越短, 然而频繁存盘却又造成了更巨大的灾难。由于使用频率过高造成了磁碟机机械损坏, 保存的大量记录也因此全灭。遂又自掏腰包重新购入两块后房万耐磁碟, 每次记录时一卡三份, 旁人眼里看来是忙碌得不亦乐乎, 我自悠然稳坐钓鱼台, 每遇跳闸和停电发生, 不免幸灾乐祸地窃笑周围同党一番, 浑然忘了昔日的创痛。众人气愤愤之余, 竟竟相仿效起自备记录卡的方法, 老板们对此心态也非常复杂, 虽然可以避免些无谓的争执, 但频繁记录势必加剧硬件损耗, 另外游戏记录控制权事的玩家掌握也是非常重要的事情。

过了 一段时日, 电力供应状况完全稳定, 也终于拥有了自己的游戏主机, 不过“记录病”却已经如蛆附骨般无法治愈了。酷好记录有时也会酿成意外灾难, 比如某次攻略《火炎之纹章·多拉基亚776》时某主要角色因为走失失读陷入必死的局面, 试图读取存档回局面时却发现之前所有记录都被上一回合新记录覆盖掉了, 不得不NEW GAME重头开始。在家闭门 1 月, 虽然病情严重也与人无涉, 与他人共乐却不可避免终露痕。有相与当一段时间里, 我穷一死党周末总相与邀约在某友开设的电子游戏聚会会战, 对战内容从SFC的《三国志3》、《顶级战士》到PS3(多卡拜一忍之铁剑)和《桃太郎电铁》等多达数十种类型的。本人对历史题材游戏素来酷好, 经常与人对局《三国志3》, 规则规定中途途封盘休息以外不能带记录存档。不过我每月行动结束前总忍不住要保存一下记录, 几个朋友初时称感诧异, 久之则习以为常, 自然也就习以为常了。某日和一新入伙的玩家对战, 此人性情颇为急躁易怒, 见我每月都不厌其烦地保存记录, 先时还勉强隐忍不发, 后来终于按捺不住怒火大喊道: “你丫不是有病啊! 记录那么勤快干嘛? 老子绝对不会给你机会书记去偷香的!” 此君由于过分激动, 竟然一脚踢掉了总电源开关。我不慌不忙地弯下腰接好电源, 从磁碟里取回了进度重新开始游戏, 随即语气平和地说教道: “你看你看, 古语说小不忍则乱大谋, 这就不该应验了吗?” 某君顿时哑然无语, 在旁观战的好友皆捧腹大笑。久而久之, 笔者终于成为了无人敢于挑战的“寂寞高手”。

“连打病”的成因颇杂。1998年前后开始热衷于联机《马里奥赛车》和《徐徐大作战》等人数桌面类游戏, 经常长时间玩进去打类小游戏甚至手抽筋才停歇。久而久之, 笔者只要一摸上游戏手柄或键盘、鼠标类, 即便没有启动游戏, 也经常会有习惯性地按键盘

打。有一次和朋友对战《国由9》, 轮到朋友行动时, 正连我“连打病”突然发作, 连续按了8键便结束了本轮行动。朋友生气道: “你即使后面落后, 也毋须出此下策吧?” 我顿时大怒: “此实乃我无心之过也。”读取进度后游戏重开, 不几轮再次犯病, 朋友气愤之下, 遂得令其他他人行动时我不得触碰到手柄, 否则便以认输处理。某次偶然在HOLDSON官网上发现了一个测试连打



速度的小游戏, 居然能够取得每秒约15连打的佳绩, 这也是多年积累所修成的正果。

若要说到周身疲惫中为高至深的还要算是所谓的“完美病”, 该病症一度几乎宣告了本人游戏生涯的彻底终结。本人对游戏一直奉行完美主义思想, 比如绝对不放任何可以弃用的垃圾值、能巴占的游戏角色色可能发育成强敌, 对不错过任何一个迷宫中可以取得的宝箱(即便错过了某个无关痛痒的小枝节也会觉得遗憾难安。在过至今尚未有杂志做到完全攻略时尚可自欺欺人, 自从资讯发达反而觉得游戏似乎步骤错了, 生怕一旦看错过了某个宝箱会漏掉了某个技能。去年改购PS2(DQ8)时, 眼看已经将近尾声, 忽然发现收集的小金币遗漏了两个, 回头百般寻找依然不得要领, 一怒之下干脆删掉记录。

前段时间叫附庸风雅玩起了暴雪出品的网络大作《魔兽世界》(WOW), 因为“完美病”几乎让人怀疑心怀疑不。本人很早就加入了服务器里话的大公会, 几个月下来身上的装备已经相当不错, 然则T3套件的肩膀始终没有入手让我一直耿耿于怀(注: T为(WOW)里标准职业装备的代称, 后缀数字越大装备越高)。某个周末晚上乐颠颠跑去参加公会组织的篝火之心讨伐团队, 希望能碰运气了结心患, 谁知团队阵线意见、身死, 心中怒火大起, 断定此人必有意, 迟迟不肯将我加入队伍, 后来相约公会的语音聊天频道进行质问。

现摘录对话如下
团队指挥某: “老兄你身上T3套装也有五六件了, 怎么还要参加低级副本活动, 是不是偷懒?”

D某: “这个 说出来怕你笑话啊!”
团队指挥某: “请讲”

D某: “你看啊, 我这个T3套装八件缺只, 不想去凑齐了睡觉也不香啊”

团队指挥某: “您老病得不可轻

本人对历史题材游戏素来酷好, 经常与人对局《三国志3》, 中途途休息以外不能读档悔着。



“原病”恐怕是在本人身上持续时日最长且已经引起众怒的恶疾了 该病症的早期甚至可以达到追溯到初中的时代。

DarkBaby专栏
Vol.001

徐细刚, 上海人, 游戏业界资深玩家本刊的编辑人。其对游戏文化、游戏产业的见解是认识, 加上深厚的编辑功底, 使他的文章能发挥出独特力量。



TOYS

酷玩意

2007年4月号

Vol.13

3月28日
即将上市

定价

9.80元

MI.A-RX78大集合
圣衣神话海龙
S.I.C-VOL14

超越时空的感动
——MACROSS

特别策划

玩转掌机 没我不行

Vol.76

2007年6期

5.8元/期

攻略特辑研究
精彩应有尽有



3月24日
全国上市



邮购地址: 北京东区安外邮局 75 信箱 发行部 邮编: 100011

联系电话: 010-64472177/64472180 邮资免取

《战神2》在3月14日正式发售,所有热爱美国动作游戏的玩家们终于等到了PS2最新的一部大作的降临。此后的3月29日发售的游戏也是相当华丽,《王国之心:最终混合版》附带有《记忆之链》的重制版,是王国迷们不可错过的;《北斗神拳》的移植作也会发售,喜欢格斗的玩家们终于有机会在自己的机器上玩一玩了。 □南编/猴子

装甲核心Σ ARMORED CORE Σ PROJECT STG FROM SOFTWARE

星屋良寛 NEW 恋歌	700 バンビウサダヲ・ユ・コ・ナハナフ	A/VG	CAPCOM
AMBROSIA ODYSSEY	アンブrosia オデッセイ	RPG	Square Enix
美少女伝	美少女伝	RPG	Marvelous
圣闘 星矢の魂	セントビースト 聖闘の魂	RPG	Marvelous
穿甲の戦艦 電撃SP1	穿甲の戦艦 電撃SP1	STG	Metal Works
重宝の約 太陽の旋律	この世の約束 melody of the sun and sea	AVG	TQ
巴多夫	バロク	A/VG	ST NG

G1843440 ジ ワノジヨノキ ヌ SPG KOE

シ・ワキ W	ジ・フンジノキ W	SPG	KOE
食屍鬼と秘密の罅	ソニックと秘蔵のリング	ACT	SEGA
偉偉大快活記	スポンジ ボブ	ACT	THQ Japan
国 911 威力加强版 通 3 点 4 点	一匹狼XI パワーアップキット Clashword	SLG PJZ	KOE HUDSON
汽车总动员	Cars	ACT	THQ Japan
目标! 重炮大师	目撃せ やりマス	S G	Hudson
疯狂牧场 主角是牛	ハ・ンヤ ト主役はオレ	ACT	THQ Japan
捕獲 4000	ふるふるばーく	ACT	TAITO

超級狼片馬車裏	スーパーペーパー・マリオ	ACT	任天堂
The Dog Island 一枝花的故事	The Dog Island ひつとの花の物語	FTC	Ylken
Winの頭脳争奪	Wでやわらかあたま	FTC	任天堂
海賊王 光龍大冒険	ワン・オブ・アスリッドアドベンチャー	ACT	NEGi
名探偵柯南 追憶の幻想	名探偵 コナン 追憶の幻想	AvG	MOONSTONE
馬車山聖王	マリオパティ B	eTC	任天堂
第一歩 革命	はじめの一步 レボリューション	SPG AD	Interactive

JAWA	JAWA	ACT	SPIKE
灾难 危机之日	Disaster: Day of Crisis	AVG	任天堂
※ 勇者→美少女 勇者伝王聖帝之戦	ドラゴンクエストソード 冒険の王と秘宝の地	RRG	Square-Enix
海賊王 无期限冒険	ワンピースアムリタランドアドベンチャー	ACT	NBGI
Wii Music	Wii Music	ETC	任天堂
SSX	SSX	SPG	EA GAMES/EA
灾难 13号名	ディザスター ～ 創世	AVG	任天堂
※ 雄狼 智恵賢狼	スーパーマリオギャラクシー	ACT	任天堂
※ 嵐 伝説のPWA	故障无双 PGA	ACT	KDEI
Tiger Woods PGA 美尔尔夫	タイガ・ウッズ PGA TOUR	SPG	EA
任天堂全明星大乱斗	大乱斗スマッシュブラザーズ	ACT	任天堂
任天堂Empire of War W	帝国スラムウォー W	SLG	H.J.DIGITAL

大急相火勇軍車	ドンキー・コング たまごジェットレース	SLC	任天堂
我と戦う機械	ぼくとジムのちやちや	RAG	EA
哈利・波特	ハリー・ポッター	AVG	EA
英雄無敵	No More Heroes	ACT	SPIKE
永恒的蔚蓝色	フォーエバーブルー	APG	任天堂
Project Hammer	Project HAMMER	ACT	任天堂
马耳奥足球Charged	マリオストライカーズ・チャージド	SPG	任天堂
潘子迷宫	クロスワード	PJZ	HUDSON
超级银河战士3	メトロリイドブライム3 corruption	FPS	任天堂

海龍騎士21	アイン ルドリー	ACT	佐々木
沼川竜崎	川の中しりとり	SLG	IMMV
機動戦士高达	新機動戦士ガンダム	SLG	NGBI
激斗勇者対決IEX	激斗勇者対決IEX	ACT	TAKARA TOMY
使命召唤3	コールオブデューティ③	FPS	Activision
SUNIX全明星	サンエックスオールスター	SPG	MITO
★遊星BASARA	遊星BASARA	ACT	CAPCOM
★奇物之森	どうぶつの森	SLG	任天堂
★生化危機 Umbrella編年史	バイオハザード アンブレラクロニクルズ	AVG	CAPCOM

PS3

3月15日

午夜争战3	Fight Night Round 3	SPG	EA
Madden橄榄球联赛 07	Madden NFL 07	SPG	EA

3月22日

光荣赛马7 Maximum 2007	ウイニングポスト マキシム2007	SLG	KOEI
混沌迷宮	Mist of Chaos	RPG	Idea Factor

4月1日

职业棒球之魂4	プロ野球スピリッツ4	SPG	KONAMI
---------	------------	-----	--------

5月1日

龙穴	LAIR	ACT	SCEI
----	------	-----	------

2007年春季限定

审判之眼	THE EYE OF JUDGMENT	ACT	SCE
★生化危机5	バイオハザード5	AVG	CAPCOM
天剑	Heavenly Sword	ACT	SCE
Marvel英雄联盟	Marvel Ultimate Alliance	ACT	Inter Channel
Madden 橄榄球联赛07	Madden NFL 07	SPG	EA
海岸午夜赛车	海岸ミッドナイト	RAC	元気
侍道3	侍道3	ACT	SPIKE
★剑刃风暴 百年战争	Bladestorm 百年战争	ACT	KOEI
F.E.A.R.	First Encounter Assault Recon	ACT	Vivendi

6月1日

天剑	Heavenly Sword	ACT	SCEI
忍者外传Sigma	Ninja Gaiden Sigma	ACT	TECMO

2007年夏季限定

战鹰	WAR-HAWK	STG	SCE
大众高尔夫5	みんなのGOLF5	SPG	SCE

2007年内限定

AFRIKA	AFRIKA	ETC	SCE
★胜利十一人新作	ウイニングイレブン新作	SPG	KONAMI
Coded Arms Assault	コードードアームズアサルト	STG	KONAMI
漫威英雄联盟	Marvel Ultimate Alliance	ACT	Interchannel
仁王	仁王	ACT	KOEI
职业棒球精神	プロ野球スピリッツ	SPG	KONAMI
★合金装备4 爱国者之旗	メタルギアソリッド4 ガンズオブパトリオット	ACT	KONAMI
彩虹岛6号 拉斯维加斯	Rainbow Six Vegas	FPS	Ubisoft
致命惯性	Fatal Inertia	RAC	KOEI
幽灵行动 尖峰战士2	Ghost Recon Advance War Fighter2	STG	UBI Soft

2007年秋季限定

某粒的冒险：黄金罗盘计	ライラの冒険：黄金の罗盘计	AVG	SEGA
-------------	---------------	-----	------

发售日未定

Active Dogs	Active Dogs	ACT	MITO
★刺客信条	アサシン	ACT	Ubisoft
Extreme	エクストリーム	STG	TAITO
KOF 极限冲击3	キング・オブ・ファイターズ Maximum Impact 3	FTG	SNK Playmore
大空战斗机	グラディウス	STG	KONAMI
GT赛车5	グラッシーレース5	RAC	SCE
★幻想水滸传6	幻想水滸传VI	RPG	KONAMI
★寂静岭5	サイレントヒル5	AVG	KONAMI
Sunrise 英雄传系列	サンライズ英雄伝シリーズ	SLG	Sunrise
★白騎士物語	白騎士物語	RPG	SCE

XBOX360

3月22日

装甲核心4	Armored Core 4	STG	From Software
炽热无限	Absolute Blazing Infinity	RPG	Idea Factor

3月29日

重生之月传说	ディアーリ オリバースムーンレジェンド	RPG	Idea Factor
--------	---------------------	-----	-------------

4月3日

吉他英雄2	Guitar Hero 2	ETC	Harmonix Music
-------	---------------	-----	----------------

5月1日

黑暗	The Darkness	STG	2K Games
----	--------------	-----	----------

5月4日

蜘蛛侠3	Spiderman 3	ACT	Activision
------	-------------	-----	------------

5月15日

Force赛车2	Force Racing 2	RAC	Activision
----------	----------------	-----	------------

5月22日

质量效应	Mass Effect	ACT	Microsoft
------	-------------	-----	-----------

2007年内限定

★生化危机5	バイオハザード5	AVG	CAPCOM
Forza Motors	フォルクスモーターズフォー	RAC	Microsoft
★寂静岭5	クワイーム5	FPS	Activision
梦幻之星宇宙 伊希多尔的野望	Phantasy Star Universe イシドールの野望	RPG	Microsoft
致命惯性	Fatal Inertia	RAC	KOEI
剑刃风暴 百年战争	Blade Storm 百年战争	SLG	KOEI

NDS

3月15日

主観公DS	テーマーパーク	SLG	EA
心跳回忆 女生版 初恋	ときめきメモリアルガールズナイト 1st Love	SLG	KONAMI
KONAMI由机藏藏	コナミアーカードコレクション	ETC	KONAMI
真岛智也 迷失在霸国中2	サイババルキッズ ロスト インブルー2	SLG	KONAMI
游戏王 双重怪兽 世界冠军杯	遊戯王デュエルモンスターズワールドチャンピオンシップ	RPG	KONAMI

3月21日

蜡笔小新 风云大作战	クレヨンしんちゃん 風雲大冒険	ACT	Banpresto
外星人大作战	ボーンバーマンストーリー	RPG	SPG
★三国志DS2	三国志DS2	SLG	KOEI
龙珠Z 遥远的时空传说	ドラゴンボールZ 遙かなる时空伝説	RPG	NBGI

3月29日

灼眼的夏娜DS	灼眼のシャナDS	ETC	Medias Works
数码怪兽物语 月光	デジタルモンスター トリニティ	RPG	NBGI
数码怪兽物语 月光	デジタルモンスター トリニティ	RPG	NBGI

2007年3月

铁匠门	鉄匠門 アヤカシ・フアイティング	AVG	TAKARA TOMY
游戏漫画 泰山光輝三国志 第三卷	Gamias Vol.1 泰山光輝 三国志 第三卷	ETC	ASNetworks
Spectrobs	スペクトロブス	ACT	Bueno Vista
机器猫 野比的新魔界大冒险	ドラえもん のび太の新魔界大冒険DS	AVG	SEGA

4月5日

真 三国无双DS	真 三国无双DS	ACT	KOEI
名侦探柯南 侦探快力トレーナー	名探偵コナン 探偵快力トレーナー	AVG	NBGI

4月12日

★逆转裁判4	逆轉裁判4	AVG	CAPCOM
马里奥对大金刚 迷你大乱斗	マリオ対大金刚2 ミニ大乱斗	ACT	任天堂
小美人鱼 阿曼达的宝盒	リトルマーメイド アマンダの宝のたからもの	AVG	Walt Disney Japan
流星道新尼夫	メテオス デュエルズ マジック	ETC	East Disney Japan

4月26日

★最终幻想12 亡霊之翼	FF12 Revenant Wings	RPG	Square Enix
--------------	---------------------	-----	-------------

5月19日

最强 东大侍候DS	最強 東大侍候DS	TAB	毎日通信
-----------	-----------	-----	------

5月24日

原神	HOSHIGAMI	AVG	AS Networks
----	-----------	-----	-------------

5月24日

SD 高达世纪 交叉动力	SD Gundam G Generation Cross Drive	SLG	NBGI
--------------	------------------------------------	-----	------

2007年春季限定

我的旋律 天使之书	マイロッド エンジェルブック	AVG	TDK Core
-----------	----------------	-----	----------

2007年内限定

游戏漫画 泰山光輝三国志 第五卷	Gamias Vol.1 泰山光輝 三国志 第五卷	ETC	ASNetworks
游戏漫画 泰山光輝三国志 第六卷	Gamias Vol.1 泰山光輝 三国志 第六卷	ETC	ASNetworks
铁匠门	鉄匠門	SLG	CAPCOM
真・女神转生	真・女神転生	RPG	ATLUS
★勇者斗恶龙9	Dragon Quest IX	RPG	Square Enix
冒险家秘宝与盗贼之箱	レイトン教授と悪魔の箱	AVG	Level 5
FF6DO重宝有DS	いただきストリート DS	TAB	Square Enix
燃烧热血之魂 应援团2	燃えろ！ 熱血リズムの魂 応援団2	SLG	KOEI

PSP

3月21日

模拟明暗	ぷよぷよ!	PUZ	SEGA
炸弹人大陆Portable	ボンバーマンランド ポータブル	ETC	HUDSON
三国志VIII	三国志VIII	SLG	KOEI

4月5日

实力量棒球Portable2	実況パワフル野球ポータブル2	SPG	KONAMI
机动战士高达SEED 联合对ZAFT	机动战士ガンダムSEED 連合vs ZAFT	STG	NBGI

4月19日

最终幻想	Final Fantasy	RPG	Square Enix
------	---------------	-----	-------------

5月10日

最终幻想战略版 狮子战争	ファイナルファンタジー 獅子戦争	SLG	Square Enix
--------------	------------------	-----	-------------

5月24日

Bleach 灵魂觉醒4	Bleach Heat the Soul 4	ACT	SCEI
--------------	------------------------	-----	------

6月发售预定

最终幻想12	ファイナルファンタジー12	RPG	Square Enix
龙珠Z 真武道会2	ドラゴンボールZ 真武道会2	FTG	NBGI

发售日未定

★寂静岭 起源	SILENT HILL ORIGINS	AVG	KONAMI
模拟明暗	ぷよぷよ!	PUZ	SEGA
大众高尔夫球	みんなのGOLF5	SLG	SCE
拉切特与安吉拉 秘密计划	ラッチェットとアンジェラ 秘密プロジェクト	ACT	SCEA
魔界战士	魔界ウォーズ	RPG	日本一
原神	原神	AVG	Aqua Plus
女神异闻录 (暂定名)	Persona (仮題)	RPG	Atlus

动漫游戏周边
期期好礼不断

惊喜礼品高达60名

PRESENT

第一时间仔细阅读《电软》
填写回函卡就会赢得好运

本期抽奖截止时间 5月1日

参加方法：凡填写《电子游戏软件》当期回函卡并寄回编辑部者，即可参加当期的抽奖活动，有机会成为各种精美礼品的获得者！另外，中国电玩榜以及各个相应栏目的参与者，也将成为我们的幸运者之一，得到我们送出的礼品。具体赠送规则请参见各栏目的相关说明。注意事项：回函卡复印无效。



最快时间
购买电软



回函卡
填写当期



在截止日期
前寄出



取中可能
就有惊喜

1 最终幻想11少年归来 PLAY ARTS



1名

4 最终幻想12耳坠



5名

2 龙珠Z超绝再现盒蛋



(随机获取任意一款)

5 最终幻想/高达 闪闪手机贴



10名

6 最终幻想 迷你云爆火机手机链



10名

3 网球王子/名侦探柯南 便条本



14名

7 樱兰高中超Q手机擦



15名

200期中奖名单

① 等奖：北京市/鲁鹏、山东省/夏仁杰、广东省/肖传璋、浙江省/蔡朱磊、河南省/宋博文

② 等奖：辽宁省/陈晨、重庆市/余晓阳、甘肃省/万源、福建省/谢佳林、北京市/孙欣、北京市/冯洁、广西/唐振宇、广西/黄琳琳、浙江省/林西娟、吉林省/孟祥月

③ 等奖：河北省/高涛、云南省/何俊林、北京市/张伟、江苏省/王颖、云南省/卢彪、广东省/廖峰、福建省/钟健、四川省/曾科、四川省/张祥、湖北省/刘晨

④ 等奖：湖北省/望凯、山东省/郭祺、北京市/高原、四川省/兰晓、湖北省/王龙轩、北京市/王庆、上海市/盛杰、上海市/林森、甘肃省/李瀚霖、湖北省/王飞

⑤ 等奖：广东省/许剑峰、江苏省/贺超、广东省/梁海林、北京市/王雄、安徽省/孙登峰、重庆市/朱暖伟、重庆市/谢文勇、北京市/詹远志、天津市/王非、上海市/蒋峰、江苏省/顾宇森、辽宁省/刘学松、上海市/徐福、上海市/费永欢

⑥ 等奖：天津市/杨欣宇、北京市/王震、陕西省/吴海清、山东省/朱山、山东省/张强号、辽宁省/王润湘、北京市/周伟、江苏省/宋大曜、上海市/陈梦影、重庆市/刘敏宇
⑦ 等奖：北京市/王涛

中国电玩榜中奖名单

王国之心系列人物：上海市/刘俊霞
死神篇：广东省/阮晓然、江苏省/崔宇翔、江苏省/陈开龙、江西省/乐源、江苏省/蔡凯
火影忍者鸣人造型周边：重庆市/陈然、甘肃省/张紫璇

SO 2001

COVER PEOPLE
陈冠希 EDISON

APR 2007

4

优惠价:15元

Nippon vs. China Street Snap

最强街头穿着 亚洲潮流决定战!

日本东京等五大城市街头人物潮流大调查

3月下旬全国上市

终极PSP使用技巧

PSP全部功能及程序使用方法彻底攻略!!《电软》&《掌机迷》联手打造!

PSP 终极奥技

引导游戏
自制程序的方法
自定义固件引导游戏
和压缩ISO的步骤
各种模拟器的设置方式

将PSP变成随身
的多媒体播放器
压缩PMP-AVC影片、
ATRAC3Plus音乐、
电子小说和漫画轻松看

PSP系统固件特性
了解固件的重要性
升级程序的详细流程

网络设置和KAI上网
的详细讲解
无线下载最新游戏任务
KAI进行免费网络对战

玩转PSP趣味软件
GPS、Talkman、随意拍
摄像头评测
用PC随意玩PSP游戏

由浅入深讲解
PSP全部玩法
无保留攻略



必读的超细超全技巧大集结
PSP用户及玩家必备的一本

- PSP系统固件的特性说明。了解PSP系统固件的重要性。各版本降级程序的详细流程。
- 引导游戏和自制程序的方法。自定义固件引导游戏和压缩ISO的步骤以及各种模拟器的设置方式。
- 将PSP变成随身携带的多媒体播放器。压缩PMP-AVC影片、ATRAC3Plus音乐。把电子小说和电子漫画在PSP上全部集结。
- 网络设置和Xlink KAI上网游戏的详细讲解。通过无线网络下载最新游戏任务。设置KAI进行免费的网络对战。
- 玩转PSP上众多有趣软件。GPS、Talkman、随意拍摄摄像头评测。使用PC随意玩PSP游戏等各种趣味软件……等等!

3月31日 全国上市
超值定价 19.80元



DVD-ROM

PSP格式精彩影片及珍贵游戏附送!
书内介绍全部实用软件彻底大收录!

火热接受邮购中

邮购请注明“PSP奥技” 邮购地址: 北京东区安外邮局75号信箱 发行部(收)
联系电话: 010 64472177 / 64472180 邮编: 100011 邮资免收